

br. 56

novembar/decembar 2012.

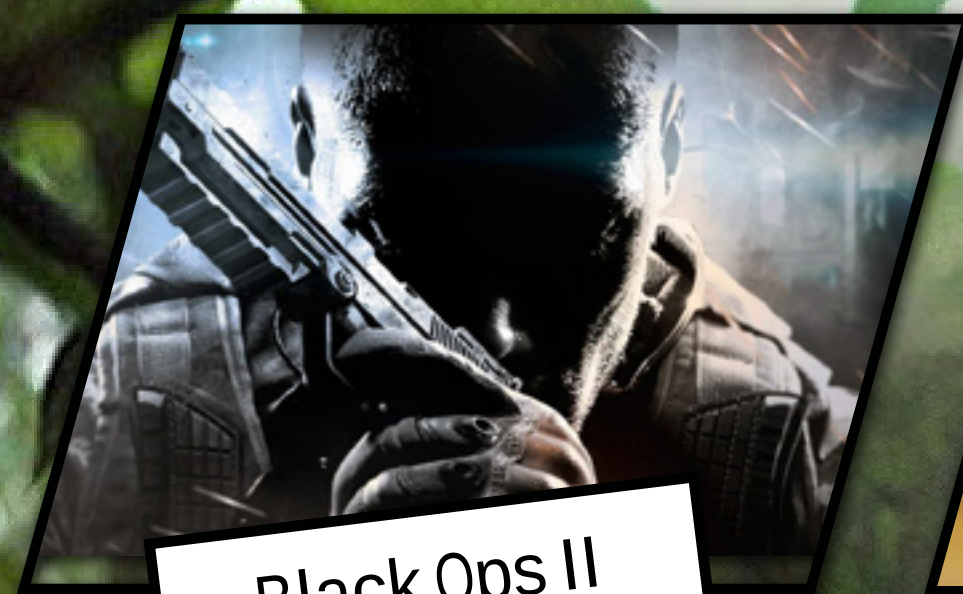
play!

z i n e

KLAN RUR

COVER STORY

Far Cry 3



Black Ops II



Forza Horizon



HITMAN: Absolution



BROJ 56 – NOVEMBAR / DECEMBAR 2012.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Aleksandar Ilić

UREDNICI RUBRIKA:

Nenad Dimitrijević

REDAKCIJA:

Nenad Dimitrijević, Aleksandar Ilić

SARADNICI:

Nenad Dimitrijević, Petar Starović, Dmitar Đ.
Aksentijević, Luka Komarović, Bogdan Diklić

ART DIREKTOR:

Biljana Stojović

PRELOM:

Biljana Stojović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com

Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79,
PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan
Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -. - Beograd (Vilovskog 6) :
Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. -
Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

Pratite PLAY!



U OVOM BROJU... | PLAY! 56

UVODNIK.....	3
FLASH	5
EVENT.....	11
• Nordeus Hackathon 2012.....	11
13TH PAGE.....	13
IGRE GODINE 2012.....	14
HARDWARE.....	18
• Genius DeathTaker Miš.....	18
PREVIEWS.....	20
• MARVEL Heroes.....	20
• StarCraft II: Heart of the Swarm.....	23
REVIEWS.....	26
• HITMAN: Absolution.....	27
• Call of Duty :Black Ops II.....	31
• Hairy Tales.....	34
• Dead or Alive 5.....	38
• Planetside 2.....	41
• Forza Horizon.....	45
• Far Cry 3.....	47

Srećna nova godina!

Ha! To niste očekivali! E pa, par dana ranije i tu je ovaj dvobrojčić PLAY! Zine-a, bili smo malo ambiciozniji nego što realnost dozvoljava ali smo svejedno izgurali još jedan lep broj PLAY!-a.

U ovom broju smo rešili da malo uposlimo stare duše PLAY! ekipe pa su tu Luka Zlatić i Milan „Lucky” Đukić, pored Nenada Dimitrijevića i mene. Pa smo tako na okupu rešili da sastavimo svoje liste najboljih igara ove godine. E kako to biva u surovom svetu današnjice, nismo se baš našli na zlatnoj sredini. Prvo smo hteli Top 5, pa da sa ocenama sabiramo i oduzimamo i izvlačimo jednu finalnu, ultimativnu igru 2012 godine... da smo na kraju bili u fazonu „Nek svako napište šta želi!”. Što je možda i najbolje jer ovako umesto jedne igre 2012, dobijate više njih. Pa su neki pravili Top 5, neki Top 6, a Nenad je demonstrativno objasnio sa samo dve igre! Više o tome na narednim stranama.

Sem tih zavrzlama, tu su i mali noviteti, povratak Hardver rubrike, no nismo preterivali mnogo sa tim. Tu je izveštaj sa ovogodišnjeg Hackathona u organizaciji Nordeusa. Veoma lep događaj. Od igara ima bučkuriš svega, i naravno – nikad dovoljno. Kao što vidite, Far Cry 3 nas je okupirao poprilično. Pored njega, odmah na drugom mestu Call of Duty novi. A tu si malo egzotičniji naslovi u vidu Hairy-Tales-a i preview-a Marvel Heroes bete. Ima svačega, a jedan od tekstova inače ima najbolji završetak ikada, pustićemo vas da sami pogodite o kojem se opisu radi. Trenutno pokušavamo da se ulogujemo u Warframe betu, pa da vam prenesemo utiske za naredni broj no nešto se ne da igrati. Srećom pa smo uporni i uvek kadri sa prepucavanjem sa tehničkom podrškom.

Vesti je vala bilo u izobilju mada smo stekli utisak da su sve neke muke spopale gejming industriju. Te je THQ bankrotirao, te War Z rastrgavaju i igrači i mediji, a kreator DayZ-a je bedaku. Ima naravno i lepih vesti ali da vam ne kvarim, sve to ide ubrzo za par strana.

Bila je ok 2012, mogla je bolja ali smo mi skromni, a skromnost je all the rage trenutno. Šta na to dodati sem - rećna vam nova godina, lepo se odmorite, provedite, uživajte u hrani, piću i svim tim prazničnim detaljima. Pa se onda čitamo tamo negde u novoj 2013-oj. godini :D





JINX MAJICE 2012

KLANRUR.RS

BioShock Infinite B Strana

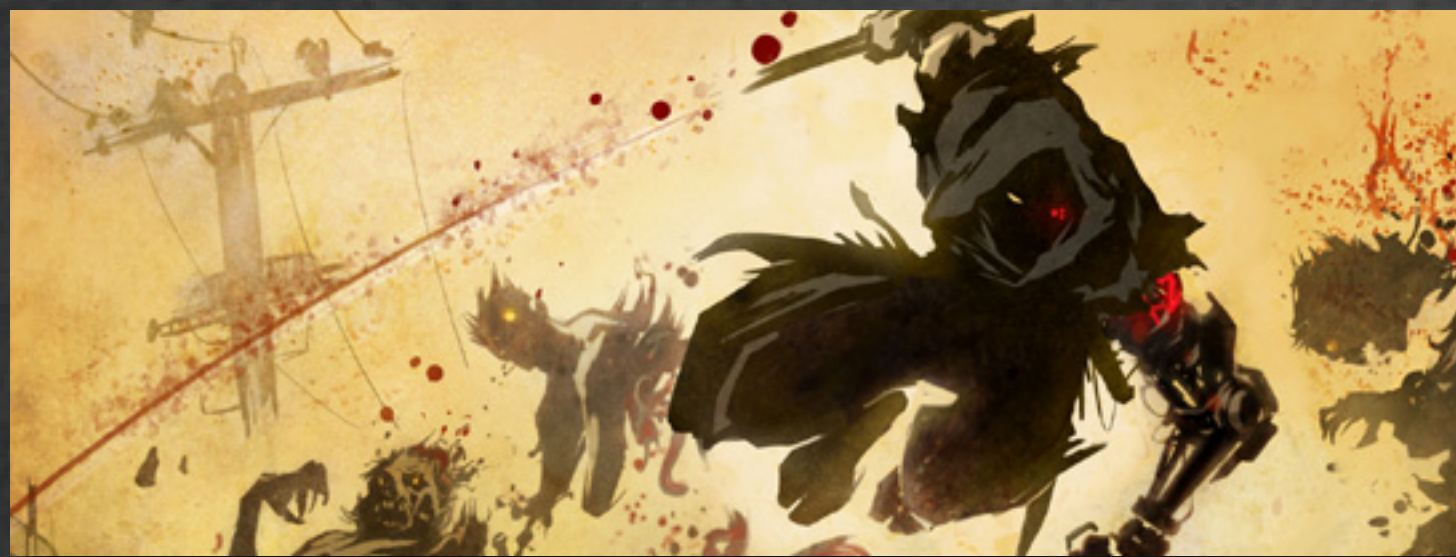
Ako ste bili smoreni zbog veoma generičkog omota za predstojeći BioShock Infinite, onda ste sigurno glasali skorije za alterantivu. Tačnije – drugu stranu omota, koju ćete moći da izvrnete i stavite kao glavnu sliku.

E pa bez mnogo sumnje koja će slika pobediti, glasanje je završeno. Mi podržavamo izbor publike, pa tako ako se odlučite za retail varijantu igre, ovo vas čeka sa druge strane omota.



Yaiba: NGZ

Izgleda da novi Ninja Gaiden neće ipak izaći za next gen konzole već će se striktno pojaviti za Xbox 360 i PlayStation 3. Info oko ovoga nije zvanično potvrđen, opet - sasvim je jasno o čemu se radi na osnovu oglasa u kojem se traže developeri od strane Spark Unlimited studija koji razvija ovu igru i novi Lost Planet 3. Inače, Yaiba: Ninja Gaiden Z najavljuju kao nov i hrabar pokušaj spajanja slešera iz trećeg lica sa horor elementima u sasvim novom fazonu.



War Z muke

Od kada se War Z pojavio na Steam-u, kurčšlus je totalni izbio. Igrači su zakukali u sav glas kako su prevareni, kako je opis igre na Steamu netačan i prosto su umrcvarili igru i kreatora iste maksimalno. Mejnstrim mediji nisu pomogli da se panika ublaži, čak suprotno. Igra je naknadno povučena na neodređeno iz Steam Store-a iako je bila najprodavanija igra od dana kada se pojavila na Steam-u. Valve je napravio presedan i ponudio refund igračima koji su kupili igru, a sam povratak igre je izvestan u nekom trenutku iako trenutno nema tačnih informacija kada. War Z naravno i dalje možete uredno kupiti na oficijelnom sajtu igre, a ako ste kupili preko Steam-a, nije frka, slobodno možete i tu da igrate iako je povučena igra iz prodaje.

Sam War Z je od prvog dana nailazio na određene probleme kao što su problemi sa serverima, redovno hakovanje, problematični admini i moderatori na njihovom forumu i slično. Samim tim što je igra stigla na Steam znači i da je dotakla ogromnu igračku populaciju koja navodno nije zadovoljna. Opet, Sergej Titov, čovek iza War Z-ja tvrdi da je broj nezadovoljnih igrača minimalan ali da su nažalost oni najglasniji. Bilo je tu prebacivanja i od strane kreatora i od strane igrača i situacija postaje sve tragikomičnija. Naime, sada su i neke grafike u igri sporne jer su navodno ukradene iz The Walking Dead serije.

Od datuma izlaska na Steam-u, igra je imala tri verzije od kojih je najosnovnija koja košta nekih 11€ i nazvana je Foundation verzija. To je unelo dosta zbuna u celu priču jer kupcima nije bilo jasno da li dobijaju finalnu verziju igre, betu, alfu ili nešto četvrto. Ispade da je u pitanju nešto četvrto pa je tako igra dobila taj "Foundation" naziv što kao znači da nije beta već je "kao" finalno ali nije jer će se i dalje razvijati. Sergej i ekipa su se našli u PR košmaru koji ni veće kompanije ne bi mogle da istrpe bez koje veće "posekotine" na svojoj časti.

A kao da sve to nije dovoljno - posle suspendovanja igre sa Steam-a, rata developera igre sa nezadovoljnim igračima i šta sve još - još loših vesti. SAD kancelarija za patente je odlučila da sam naziv The War Z jako podseća na predstojeći film Bred Pita – World War Z, po istoimenoj knjizi Maks Bruksa. Te stoga će najverovatnije i ime morati da menja. Sve bedak za bedakom za Hammerpoint Interactive, kreatora The War Z-ja.

Čemu ovo sve vodi, videćemo, neki su ubeđeni da je War Z prevara i brzo sklepan odgovor i mamipara na Day Z, neki tvrde da se igra pravila daleko pre Day Z-ja. Bilo kako bilo, mi smo igru igrali, nije nam se svidela iz više razloga. Opet, za 11€, neće niko propasti i mislimo da Mass Effect 3 koji je koštao bukvalno 5 puta više nije doživeo ovakav masakr od strane određene grupe igrača i određenih svetskih gejming portala.

Naša preporuka bi bila kada bi radili preview ili review igre da – ne bacate pare i ponadate se da standalone DayZ zaliči na nešto. Mada će i to biti priča za sebe kada dođe na tapet.

Family Guy Offline

Pa, izgleda da je Family Guy Online očigledno realna stvar i trenutno je u beta fazi i pretprodaji. Sem što ima jedna začkoljica – igra će biti ugašena 18-og januara. Tako da iako nije zvanično izašla, biće ugašena, a pare refundirane svima koju su preorderovali igru. Što je možda i najbolje po sve jer bi u slučaju izlaska igre, a koja je loša, cela stvar bila mnogo gora po izdavača. A i verujemo da je skorašnja igra – Family Guy: Back to Multiverse, doprinela svojim lošim recenzijama da se ovo sve obustavi.



Level Cap u Borderlandsu 2

2K je potvrdio da će (posle malo kukanja igrača) u nekom trenutku povećati level cap za Borderlands 2. U nekom trenutku! Najveći kamen spoticanja im je izgleda što nisu sigurni na koji bi način to implementirali. Glavne dve opcije su da povećani level cap stigne u poslednjem DLC-u kada se pojavi ili da bude kao odvojeni apdejt. U bilo kom slučaju, tvrde da će kada smisle kako i šta, biti urađeno na veoma lep način i da će igrači sigurno imati želju za ponovnim obrtanjem cele igre. Naravno, kao što rekosmo – u nekom trenutku, to znači da će se ovo desiti u nekom trenutku tokom 2013-e godine, nikako ranije.



State of Decay

Undead Labs studio razvija modernu zombi.kzfofn8kz.. uh. Ok, idemo opet. Undead Labs studio razvija još jednu od milion drugih zombi igara. Srećom! State of Decay ne izgleda toliko loše (kao na primer War Z). U pitanju je standardna zombi priča i sve to ali je igra open world. Izgleda pristojno a i deluje kao da nije totalni krš u pitanju. Biće dostupna za vlasnike Xbox 360 konzola preko XBLA servisa, a i za PC u nekom trenutku, nekada, negde. Nekih detalja više od onih što postoje na sajtu igre - <http://undeadlabs.com/about-state-of-decay>, nema. Cela operacija nije toliko javna, mada je tu je kratki gejmplej video na osnovu kojeg se može izvući par predrasuda (još jedan DayZ klon?).



War Z muke Pt. 2

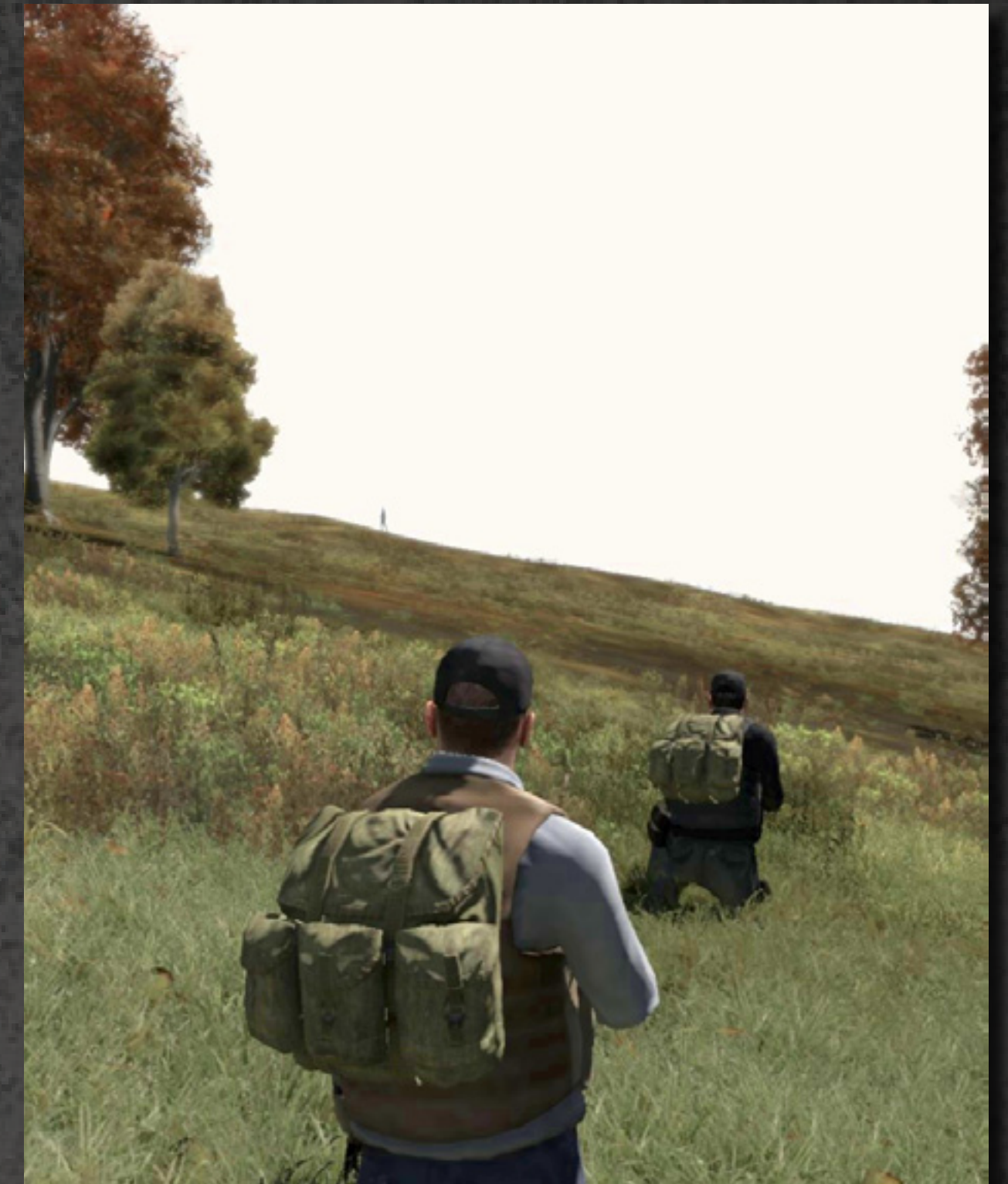
Ali ne u War Z taboru već u Day Z kampu. Naime, po sredi je Din Hol, kreator DayZ moda za ARMA II igru, koji je (da se ne lažemo) inspirisao kreatore War Z-a na grabež para i slave svojom ne toliko dobrom vizijom sličnog koncepta. Din Hol je javno priznao da je depresivan i da je pojava War Z-ja glavni krivac. Što je sasvim logično da ako napravite nešto, a neko drugi se bogati na lošem klonu vašeg koncepta dok vi i dalje razvijate vaš za džabe. Mada možda je to malo dramljenje, možda i nije, evo Holovog komentara na redditu pa procenite sami:

"I know I have been very quiet lately. So this will be really all I'll say for the moment. I've been pretty depressed about the whole situation. From a personal standpoint, this whole "saga" of the development made me seriously question if I wanted to be involved in the industry and I gave serious thought to cutting my losses and not being involved in the project.

At my Army Discharge medical this week, they noted I now have high blood pressure. Some things in life just aren't worth worrying about.

I've been getting hammered by a massive amount with requests for information about DayZ release, interviews and my reactions to this and stuff and such – but for my own sanity I retreated and have kept to myself. Right now I'm just at home doing bits and pieces on the DayZ development. The rest of the DayZ team is doing the same.

I realize that I went back on my word about releasing an update, but went back into my shell for a bit last week, and I'll come out when the dust is all settled."



God Mode

God Mode je naziv naredne igre iz Saber Interactive-a, poznatih po sasvim ok Inversion naslovu iz ove godine. U pitanju je pučačina iz trećeg lica, a pojaviće se za PC, PS3 i Xbox 360. Imaće i kooperativni mod za/do 4 igrača, a sama igra će biti malo više humorističnija nego obično.



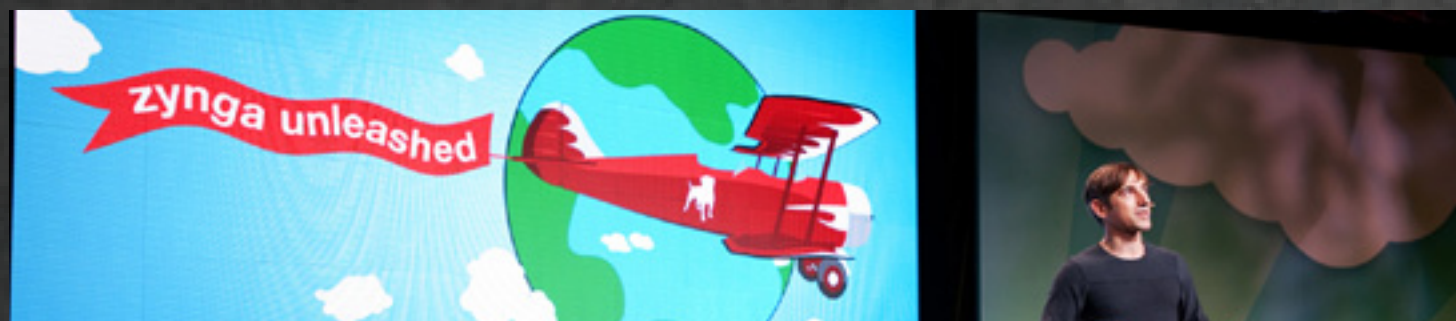
GODUS

P iter Molinju je za dlaku uspeo da skupi nešto preko 450 hiljada funti za novi projekat 22Cans-a pod imenom GODUS. Kako sam tvrdi, najveći problem je bila lažna pretpostavka igrača i ulagača da je on sam čovek prebogat i da je potražnja finansija preko Kickstartera apsurdna i malo bezobrazna. Dalje je dodao da neće ostati bez hleba i vode ali da je daleko od toga da je bogataš, a većinu svog novca je već uložio u osnivanje 22Cans-a.



Zynga

Z ahvaljujući totalnom kolapsu svoje firme na berzi u poslednjih nekoliko meseci, Mark Pinkus – predsednik jednog od/ako ne i najvećeg, gejming entiteta na socijalnim mrežama – Zynga-e, je završio na listi TOP 5 najgorih CEO-a na svetu za ovu godinu. Zynga, vlasnik mega naslova za gubljenje vremena kao što su Farmville i Mafia Wars je spektakularno potonula za 75% na berzi i time završila na ovoj listi sa Mark Pinkusom na čelu. Ako je neka uteha, na listi je završio kao četvrti od pet, dok je na prvom mestu Brajan Dan iz Best Buy lanca hipermarketa. Za ostale neprijatne detalje je možda najbolje da pogledate šta Business Week ima da kaže na sve to – <http://www.businessweek.com/articles/2012-12-13/the-worst-ceos-of-2012>



THQ bankrot

I z THQ-a su samostalno i javno podneli papire za bankrot sudu u državi Delaver. Doduše, nije sve tako katastrofalno jer sam izdavač i svi njegovi studiji (studii!?) rade punom parom dok se ne potvrdi finalan kupac kompanije. Tu je tiho uletela CCG tj. Clarklake Capital grupa koja će preuzeti ceo THQ i sve njihove operacije. THQ trenutno vredi 60 miliona dolara ako nekoga zanima. Najavljene igre – Company of Heroes 2, South Park: The Stick of Truth i Metro: Last Light će izaći kako je i planirano tako da tu ne morate da brinete. CEO THQ-a Džejson Rubin tvrdi inače kako je srećan što će se udružiti sa iskusnim investitorima i nada se dobroj saradnji i lukrativnijoj budućnosti.

APDEJT: Izgleda da CCG ili ko i šta god da se dešava trenutno sa bankrotiranim THQ-om, ima konkurenciju. Navodno, ali – navodno... Ubisoft pregovara sa THQ i planira da se nadmeće za THQ-ove studije, IP jeve, licence, prava i šta sve ide uz to. Pa ako Ubi bude uspešan, a šanse su za to veoma velike, ako je ovaj info tačan, da od sledeće godine igre kao što su Darksiders, Company of Heroes, Metro, Saints Row, Red Faction, Homefront i ostale THQ igre budu pod Ubisoft okriljem. Što možda i nije loše, bar nije EA u pitanju. No, više o tome nadamo se uskoro mada imamo osećaj da će biti tu još zanimljivih špekulacija i zanimljivosti pre konačnog čina.



Drpljeno 7000 Wii U-a

P olovinom decembra preko noći je provaljeno u Nintendov distributivni centar u Sijetlu, a kao što ste mogli iz naslova da ocenite – ukradeno je 7000 Wii U konzola. Lopovi su navodno uz pomoć viljuškara uredno preneli konzole u kamione na mestu zločina i u kojima su napustili isto sa pošiljkom vrednom oko dva miliona dolara. Zaposleni kada su se ujutro pojavili su zatekli samo razbacane palete.

Nintendo se i dalje ne oglašava detaljno povodom ovoga sem da je potvrđeno da su ukradene konzole Wii U i da ako neko zna nešto ili primeti sumnjive ponude ove konzole, obavezno prijavi policiji.



RE6 na PC

Ako ste brže-bolje zaboravili novi Resident Evil 6, imaćete priliku da obnovite "prelepa" sećanja na igru i to na PC-ju. Pa je tako PC izdanje igre, koje je prvo ciljano na nekih mesec dana posle konzola, sada će izaći skoro 5-6 meseci kasnije od konzolaških verzija tj. u martu naredne godine. Tačan datum je 22. mart 2013, mada poslednjih godina to nikada nije sigurno u gejming biznisu. Iako će se igra pojaviti i za US i za EU, samo će evropska verzija doći u kutiji tj. retail pakovanju pored digitalnog, dok će severna Amerika dobiti samo digitalno izdanje preko Steam-a. PC verzija RE6 će imati i dodatni sadržaj u vidu No Hope nivoa težine i misijama za Adu Vong, oba sadržaja koja su se naknadno pojavili za konzole.



ARMA III odložena

Interesantne i neprijatne stvari se dešavaju sa Bohemia Interactiveom: Prvo što su njihova dva zaposlena uhapšena letos u Grčkoj i optuženi za špijunažu i pre nekoliko dana im je opet odbijena žalba, sad BI navode da je i ARMA III odložena. Igra će se pojaviti negde tokom 2013, ali datuma sada nema, a pride rade i na standalone DayZ igri mada obećavaju da će početkom naredne godine imati više detalja za javnost.



Ghost in the Shell igra

Nexon, jedan od najvećih igrača na istoku i Aziji u igračkoj industriji je obezbedio prava na izradu Ghost in the Shell igre, rađene i bazirane naravno na istoimenoj hit anime seriji koja se danas smatra jednom od legendarnijih naslova i uticaja na moderne anime naslove. Konkretno, igra će se baviti u stvari Ghost in the Shell: Stand Alone Complex serijalu koji je početkom 2000-ih doživeo dve sezone i potom dugometražni animirani film. A navodno će najviše materijala biti izvučeno iz druge sezone i samog filma. Datum izlaska i ostali detalji u ovom trenutku nisu poznati.



STEAM Market i Gamefaq

Interesantne stvari se i dalje dešavaju sa Steam-om. Od skora je dostupna beta verzija Community Marketa gde će korisnici moći da trguju ajtemima i slično.

http://steamcommunity.com/groups/community_market

I to ide ok, a pored toga tu je i Game Guides deo, pa ako imate želju i volju, a i mogućnosti da podelite sa ostalim igračima fore, fazone, gamefaq-uove, playthroughove i slično, evo pravog mesta. Možete praviti i pismene forme i video i kombinovano.



GTA World

Lesli Benzis iz Rockstara kaže kako postoji mogućnost, a i želja da se sklope svi gradovi iz proteklih GTA naslova u jedan svet. To bi naravno zahtevalo rimejk nekih mapa ali bi igrač bio u stanju da lagano putuje između gradova, a sve to zvuči malo ludo s' obzirom da će mapa GTA V biti veća od svih zajedno mapa u proteklm Rockast igrama. Zabavna pomisao u svakom slučaju.



The Secret World

Nije čudno, niti neočekivano, par meseci posle izlaska Secret Worlda, Funcom je pokupio šta može od para za pretplatu i sada će igra postati besplatna tj. bez pretplate ali ne klasičan F2P, već GW2 fazon. Znači, kupite igru i igrate dalje za dž. Opet, bez brige, iako kupite igru, imaćete prilike da trošite pare dodatno, a to ćete imati kad se od januara pojave novi DLC-jevi za igru. Mada, ako se registrujete ovog meseca, taj prvi DLC dobijate za dž, a biće još dodatnih fora i fazona o kojima još nema detalja. Tako je The Secret World u stvari HF2P iliti half-free 2 play. Biće takođe i opcija za mesečne pretplate sa kojima odbijate dodatne poene ili popuste u radnji.



Crysis 3 ceđenjeje

U intervjuu za Videogamer, Cevat Yerli, glavni u Crytek-u je izjavio kako će sa Crysis 3 da izmuzu i poslednji atom snage trenutne generacije konzola. I to da neće ostati slobodno ni 1% resursa, a da ni jedna igra ikada neće izgleda toliko dobro kao što će izgledati Crysis 3 na ovoj generaciji konzola. Čovek bi još samo pomislio da će se u Cryteku jednom malo angažovati i u nekim drugim segmentima svojih igara, a koji nisu grafika i performanse. Dodao je čovek još da je u novom Crysis-u sve to na maks, a da je PC verzija još dva nivoa dalje od konzola.



Angry Birds The Movie

Rovio je obeležio 2016 godinu u svom rokovniku kao "Yeah, the year of Angry Birds movie". Srećom, film će biti animiran naravno, nikako igrani. Producent će biti Dejvid Majzel (ex-Marvel, ex-Iron Man producent) ali to nije toliko bitno kao što je bitno da će film režirati Džon Koen, producent Despicable Me, koji i nije bio tako loš. Koen je takođe bio umešan u Ice Age prvi i drugi, Horton Hears a Who i Robots. Dodatna zanimljivost je što će Rovio, kreatori i vlasnici Angry Birds-a sami finansirati film van bilo kog studija i zadržaće puno pravo na sve kreativne odluke. Znaite šta je sve ovo? To je zvuk mašine za novac u koje se doliva gorivo.



Nema više Eurocoma

Tužnim sledom događaja, Eurocom, kreatori najsvežije Bond igre – 007: Legends su morali da otpuste i ostatak svojih zaposlenih. Posle 25 godina razvoja igara, Eurocom će zbog nedostatka novca morati da prestane sa izradom igara iako se nadaju da će i dalje ostati bar u softverskom biznisu. Celoj situaciji nije pomogla dotična 007 igra koja je dobila katastrofalne ocene među kritičarima.



TWD retail

Ako je jedna igra iznenadila ove godine, to je Telltales-ov The Walking Dead serijal. Već od prve epizode je bilo jasno da nije u pitanju klasična Telltales igra niti još jedno mrcvarenje odlične The Walking Dead strip franšize kao što je to istoimena serija uradila. Igra je ispala odlična, vrhunsko TWD iskustvo koje uvlači igrača u tih par sati koliko vam treba da odigrate jednu epizodu. Tenzija je sa brojem epizoda je rasla i naravno, poslednja epizoda je bila odlična i jako tužna. Jedina stvar koju smo realno imali da prebacimo igri su tehnički detalji, tačnije – bagovi. Od prve epizode i instalacije već, bagovi su bili prisutni ali smo ih istrpeli, nije ih bilo mnogo i uglavnom je sve bilo ok. Onda je najavljeno retail izdanje u kutiji sa svih 5 epizoda i tu smo očekivali da će sve već biti ispolirano ali avaj, nije pa su i te verzije igre zapatile koju bubu. Zavisno od sistema na kojem igrate, postoji šansa da vas zatekne neka glupost, Telltale radi uporno na rešavanju problema, a za PS3 već postoji jedan peč koji rešava neke sitnice donekle, mada očekujte realno još apdejtova za sve platforme na tu temu.



Devil May Cry

DmC izlazi 25-og januara i to putem digitalnog downloada. Što znači da će biti i na Steam-u, a tu je i podrška za AMD-ov Eyefinity, Xbox džojped i trebalo bi da sve klizi na 60fps. Tu su i ačivmenti, ali najbitnije – tu su i sistemski zahtevi. Pre njih, čisto da dodamo, da će konzolna verzija igre za PS3 i Xbox 360 izaći deset dana ranije tj. 15-og januara 2013.

Minimum System Requirements:

OS: Windows Vista/XP, Windows 7, Windows 8
Processor: AMD Athlon X2 2.8 Ghz or better,
Intel Core 2 Duo 2.4 Ghz or better
Memory: 2 GB RAM
Hard Disk Space: 8 GB free hard drive space
Video Card: ATI Radeon HD 3850 or better,
NVIDIA GeForce 8800GTS or better
DirectX: 9.0c or greater
Sound: Standard audio device

Recommended System Requirements:

OS: Windows Vista/XP, Windows 7, Windows 8
Processor: AMD Phenom II X4 3 Ghz or better,
Intel Core 2 Quad 2.7 Ghz or better
Memory: 4 GB RAM
Hard Disk Space: 9 GB free hard drive space
Video Card: AMD Radeon™ HD 6950 or better
DirectX: 9.0c or greater
Sound: Standard audio device



Top Eleven u top 10 igara na Facebooku

Dok se spremate za doček smaka sveta, evo jedne objave Nordeus drugara, mada ako sutra sve prestane da postoji, ne znam što im je bilo toliko bitno da nam to saopšte kad neće nikome značiti. Ostavljamo filozofiju po strani, evo šta kažu:

“Kompanija Nordeus, tvorac najpopularnije sportske video igre na planeti – Top Eleven, saopštila je danas da je njen fudbalski menadžer i zvanično ušao među deset najboljih i najpopularnijih igara na Facebook-u na svetskom nivou, sudeći po statistikama Appstats.eu, nezavisne kompanije koja prati popularnost igara i aplikacija na najpopularnijoj socijalnoj mreži. Takođe, Top Eleven je ujedno i najpopularnija sportska video igra na Facebooku.

Top Eleven po zvaničnim statistikama trenutno igra preko 2.500.000 aktivnih igrača na dnevnom nivou, što je svrstava u sam vrh ne samo igara već i aplikacija Facebook-a, a uspeh je još i veći kada se zna da se varijanta igre za iOS i Android telefone može igrati nezavisno, odnosno bez povezivanja sa Facebook-om, čime je broj dnevnih igrača zapravo još veći.”

Ukoliko vas zanima još detalja o samoj igri posetite www.topeleven.com



Autor: Stefan Starović

NORDEUS HACKATHON 2012

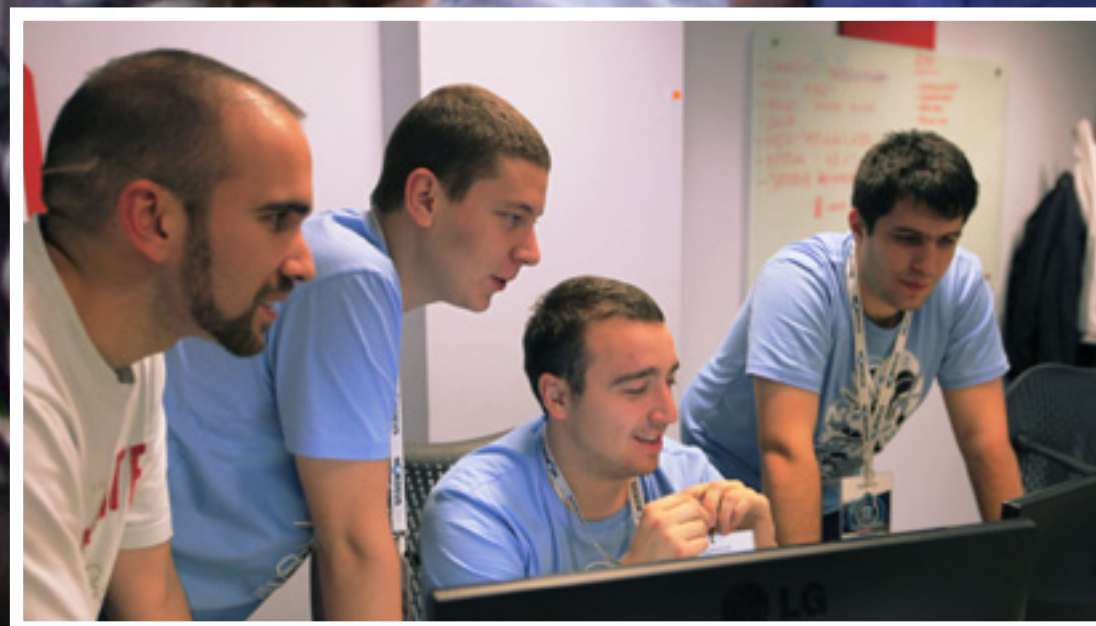
Tradicija u najavi



Nakon tačno 33 sata od trenutka kada su vrata kompanije Nordeus otvorena za 48 odabranih programera podeljenih u 12 ekipa, završen je drugi po redu Nordeus Hackathon u izdanju za 2012 godinu. Naravno, 33 časa trajao je kompletan događaj, samo programiranje – već standardnih 24h. Po dolasku u zgradu i objašnjavanju osnovnih pravila takmičenja, svi timovi dobili su svoje prostorije u kojima će provesti naredna 24h ali i nešto mnogo bitnije – temu takmičenja. Ona je, ove godine, bila – "Shoot 'em up!". Nama fino, imajući u vidu istorijat omiljenih igara KlanRUR ekipe. OK, ok, nismo očekivali Quake, ali nekakvo pucanje uopšte – skroz kul.

Nije bilo masnog bureka although...

Timovi su potom brže bolje otišli u svoje odaje i krenuli da rade na kreacijama koje će im 24h kasnije, možda doneti vredne nagrade. Naravno, to nisu uradili praznog stomaka, pošto su fini ljudi Nordeusovci obezbedili tradicionalni domaći doručak – pecivo iz pekare i jogurt. Nije bilo masnog bureka although, ali eto ideje za naredni put. Ovo su ujedno bili retki trenuci kada ste u 24h mogli da vidite takmičare. Naredni put kada su izmyleli iz prostorija bilo je kada je poslužen ručak, kao i kada su stigle pizze za večeru. Tu količinu pizza na jednom mestu sigurno niste videli ni kod Bucka u dva ujutru vikendom. Nordeus zaposleni imali su ulogu mentora prijavljenim ekipama, kako bi ih savetovali po pitanju samog takmičenja ali i programiranja, a oni su vreme prekraćivali igrajući stoni fudbal, Guitar Hero ili napucavajući se Nerf pištoljima po hodnicima Nordeusa do duboko u noć. Takmičari sa druge strane, više su koristili pogodnosti sobe za relaksaciju i odmor, kako bi malo dremnuli, a naravno nisu se bunili kada je u tri ujutru poslužen finger food.



... nakon sendviča za doručak nastavilo se sa finalnim "poliranjem" urađenih video igara...

Jutro je svanulo, nije se znalo ko je umorniji, dal mentori dal takmičari, ali vremena nije bilo još puno – nakon sendviča za doručak nastavilo se sa finalnim "poliranjem" urađenih video igara, da bi u 12h sirena koja budi iz mrtvih (što su, složićemo se, takmičari u tim trenucima skoro pa bili) oglasila kraj Hackathona 2012, barem u delu programiranja. Usledio je "naredni korak" za prijavljene timove – pravljenje prezentacija za žiri i publiku. Svaki od timova imao je 15-20 minuta za prezentaciju svoje igre a to su sve mogli da prate u live streamingu gledaoci širom sveta putem Nordeus sajta. Po okončanju poslednje prezentacije serviran je ručak, žiri se

povukao da veća i glasa za najbolje a takmičari su mogli da se prijave za turnir u stonom fudbalu, gde su takođe mogli da osvoje vredne nagrade.

Skoro tri sata kasnije žiri je doneo svoju odluku i moglo je da počne proglašenje pobednika ... pre svega, dodeljene su nagrade u "sporednim" kategorijama, recimo to tako. Ekipe Phoenix Game Studio osvojila je nagradu za najbolju multimediju jer je njihova podvodna pucačina zaista izgledala najbolje. Osvojili su 4 x Razer Tron. Najbolja tehnička izvedba otišla je u ruke ekipe area 025, likova koji su potpuno razvili svoj engine igre i napravili simpatičnu pucačinu u kojoj ste u ulozi letelice koja brani organizam od virusa. Osvojili su WD 1TB eksterni hard disk, naravno četiri komada. Još jedna specijalna kategorija – najbolji gameplay,

otišla je u ruke ekipe Gari, kao i GeForce GTX660 2GB.

Ovi momci razvili su takođe "tenkiće" u dobrom starom pogledu iz vazduha, ali je njihova igra bila najzaokruženija celina...

U glavnoj kategoriji, treće mesto osvojila je ekipa Tanja Vetrović Marković i tako otišla kući sa četiri PlayStation 3 konzole. Drugo mesto uz temu "tenkića iz ptičije perspektive" osvojili su momci iz ekipe SG Indians koji su dobili na poklon četiri Galaxy S 3 telefona, dok je prvo mesto pripalo timu Infinity koji je osvojio četiri komaTa Apple-ovog tableta – iPad3. Ovi momci razvili su takođe "tenkiće" u dobrom starom pogledu iz vazduha, ali je njihova

igra bila najzaokruženija celina – imali su glavni meni, opcije, pregršt jedinica u igri, protivnika, verzija tenka kojeg igrač može da koristi, oružja, štitova i tako dalje. Šta više, njihova igra je jedna od samo dve ili tri koja je potpuno igriva i funkcionalna, a pre svega zabavna i zarazna, po našem skromnom mišljenju.

Stoga, šta još ostaje – čestitamo svim pobednicima, čestitamo organizatorima, znate već, sve te standardne fraze. Nadamo se da će sledeće godine takmičenje biti još veće, bolje, lepše, da će privući i brojne ekipe iz okruženja i da ćemo dobiti jedan pravi gaming događaj makar u ovoj sferi, kakav Srbija i zaslužuje. Ale!

NORDEUS

Državna uprava

Nisam davno sa vama podelio avanture iz državne uprave i državnih preduzeća i ustanova. Sve u svemu, pre mesec dana je trebalo da uzmem za babu neku kopiju ugovora iz suda koju ona nije mogla da pronađe kod kuće. Ko joj je kriv kad nije čuvala, rekao bi neko. Možda bi i bio u pravu, ali to sad nije bitno. Sudovi i opštine i jesu tu da čuvaju naše ugovore ako ih mi iz nekog razloga izgubimo.

Tako se ja zaputim do suda da proverim za tu kopiju ugovora. U potpunoj depri od zgrade Palate pravde, bez svetla i mračna, prođem kontrolu i odem ka šalteru informacija da se raspitam gde je to što mi treba. Kad veliki, lepi šalter informacija na sebi ima 5 A4 papira izlepljenih na random mestima na kojima piše – „Šalter informacija nije u funkciji!“. Lepo ... treba da bazam po onoj zgradi nemam pojma gde treba da idem. Odem do šalter sale, ispostavi se, ima tu neki razni šalteri, jedan od njih za nepokretnosti, ispostavi se, to je taj koji mi treba (eto malo sreće). Raspitam se tu, saznam da treba pre svega da uzmem neki DN broj iz Katastarskog zavoda. OK ... odem tamo, uzmem prvo broj za informacije da bi me informacije uputile na drugi šalter gde opet čekaš sa brojem (srećom taj isti je „validan“). Podnesem zahtev. Naravno, platim – 800 dinara ovoga puta. Kaže mi službenica – biće broj izdat za MESEC DANA. Iznenadim se ja malo, ali ok, šta da radimo, „nije šećer u vodu“.

Sačekam mesec dana, odem opet do katastra, opet uzmem broj, dođem na red, izda mi devojka papir sa DN brojem.

Igrom slučaja pogledam datum izdavanja, a on ravno PET DANA nakon što sam podneo zahtev. Znači, 25 dana nepotrebnog čekanja. Lepo... Zaputim se do Palate pravde, odem na željeni šalter, dam DN broj, popunim molbu za kopiju, kažu mi da ću platiti kad spremе ugovor za pet dana itd. OK, odem. Vraćam se kroz pet dana.

Dajem na šalteru ženi broj predmeta kojeg sam dobio pre 5 dana, ona meni daje kopiju ugovora u ruke i kao – doviđenja. Ništa plaćanje, ništa uplatnice. OK, kul. Krećem, pogledam ugovor, vidim da je u pitanju neka preminula gospođa za koju nikad nisam čuo i ostavinska rasprava sa kojom nemam nikakve veze (a ni baba) i ulica i broj iz grada u kojoj nikad nisam bio – shvatim, pogrešan ugovor. Vratim se.

Eto mene ponovo, izgleda da ste mi dali pogrešan ugovor? Kako, nemoguće? Da vidim ... hm ... ne, to je taj broj, evo pogledajte u uglu, to je taj broj, oni su pogrešili u katastru.

OK, znači da idem ponovo tamo? Dobro, a šta sa ovim ugovorom da radim?

Ne znam ja, bacite ga!

Pomalo zbunjen što mi neko daje nečiji ugovor koji bi valjda trebalo da je „poverljiv“, odlazim nazad u Katastar. „Dobar dan, dobar dan, dali ste mi izgleda pogrešan broj, dža bu“, „Žalbe i uvidi su SREDOM od 13 do 15h na prvom spratu“.

Igrom slučaja, taj dan je bio utorak pa nije bilo puno čekanja, da je bila sreda u 16h baš bih se smorio. Dolazim opet sutradan, penjem se na prvi sprat, tamo mali milion ljudi čeka ispred. Već mi nije dobro, ali srećom po mene, ispostavlja se da od tog dana za neke druge stvari u toj zgradi mora da se zakaže telefonom što ljudi nisu znali pa su zapičili na do tada tradicionalni način čekanja reda. Ovo „moje“ ipak nema gužve, nekako se probijam.

Na prvom šalteru tražim tu osobu koja je izdala dokument, odvođe me do nje.

Dobar dan, tražio sam DN broj izgleda da ste mi dali pogrešan, pošto je to neki drugi ugovor.. Da vidim! Pa ne, nisam, evo pogledajte, oni su vam dali ugovor za Beograd 4 a vama treba Beograd 2 Eeeerm....

Da, da, to je to, tražite ugovor za Beograd 2 Aliiii ... ja mislim da je taj broj nevezan za to koji je Beograd, verovatno je jedinstven broj ... nisam siguran, vi valjda bolje znate ali ...

Ma idite tamo i recite im da vam izdaju za Beograd 2 ... (posle 5 sekundi mozganja) ... dajte da pogledam još jednom (uzima i čuka po kompjuteru) ... Eh pa sad, dal' je ovo 4 ili 7 ... kad ne znaju da pišu... Molim?

Pa ne znam, možda je ovo 4, možda nije 7 ... evo vam ovako, znači umesto 7 da bude 4 pa probajte tako. A jel ste vi sigurni? Mislim, ne bih da idem i da PROBAM pa da opet ispadne da nije to to, još treba i da se plati... Pa to je valjda, evo vam i ovaj dodatni papir. Odlazim ja tako opet u sud, opet čekam redove i opet predajem molbu sa drugim brojem. Opet, treba da dođem u ponedeljak. Opet dolazim u ponedeljak, ovoga puta službenica (neka druga) nije meka srca pa me tera da platim 200 dinara za kopiju. Čekam jedan od dužih redova u pošti, vraćam se, ovoga puta šalter nije slobodan kao malopre pa čekam da dođem na red, dajem uplatnice, dobijam ugovor – to je taj!

Stoga, što lako kada može i komplikovano. A „najbolje“ od svega je sledeće – šta da sam platio oba puta za ugovor i šta da taj iznos nije bio 200 dinara nego recimo 2000? Ili 20000? Kako bi se onda dokazala greška službenika Katastra i naplatio taj novac? Sud nije pogrešio, izdali su za traženi broj, pogrešila je službenica Katastra. Kojim metodama prosečan žitelj Srbije može da tako nešto dokaže a da to ne podrazumeva višegodišnje procedure?

IGRE GODINE 2012

■ ČILI

1 Telltales the Walking Dead

Da mi je neko pre nekoliko godina, pa čak i godinu dana, rekao – “Najbolja igra 2012 će ti biti igra iz Telltales-a!”, zabezeknuo bih se. Nemojte me skapirati pogrešno, super su njihove igre ali se ja nikad nisam nešto primio na njih niti su me oduševljavale. The Walking Dead je upravo to sve poremetio. Odlična igra, uprkos nekim tehničkim problemima i bagovima koje ako uspete da iskulirate, igra postaje najbolje TWD iskustvo u modernim transmedijima, izuzev stripa naravno. Serija je smeće - ova igra nije i ako je niste igrali, igrajte. Ako ne gledate seriju, igrajte. Ako gledate seriju, igrajte. Čitali strip ili ne – IGRAJTE!



2 Far Cry 3

Mnogima se nije svideo Far Cry 2. Meni jeste. Mnogima se svideo Far Cry prvi, meni i nije nešto. Svi se zato slažemo da je Far Cry 3 super. Ubisoft je ovaj put pametno uložio svoja sredstva i napravio igru sa dosta zabave i nesvakidašnjih trenutaka. Nije naravno najbolja igra ikada ali definitivno plus za ovu godinu među igrama.



3 DayZ

U nemali broj prilika ste me mogli zateći kako kritikujem ovaj mod/igru jer je za najretardiraniju moguću igru ikada – ARMA II. Kako ima zilion bagova, kako ovo, kako ono. Opet, uprkos svemu tome – DayZ ostavlja utisak. Navlaka, igrali bi je ali je mučenje. Jedna od onih igara koja vas može veoma lako i iznenadno izludeti ali da je zanimljiva i izazovna, to jeste itekako. Pravi dašak osveženja na MMO sceni.



4 TF: Fall of Cybertron

Ok, ovde kratko. Novi Transformersi nisu doneli nešto uber novo u ovom nastavku, čak doneli su veoma malo kada pogledate ali je svejedno prijatna igra i zabavna za igranje. Definitvno najbolje Transformers iskustvo od prve sezone crtano.



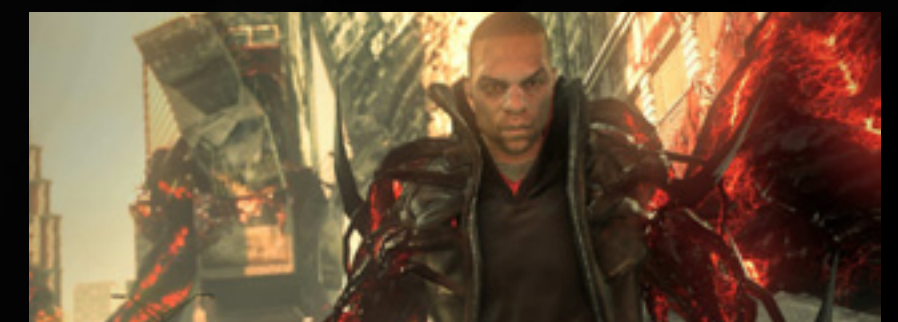
5 Assassin's Creed III

Iako sam očekivao više, sasvim je solidna igra i lepo osveženje serijala. Revelations je već malo ugnjavio bio i AC III je sasvim lepo razbio tu učmalost. Dosta koncep(a)ta u igri je poboljšano, a ako ste fan serijala, obavezno igrati. Sada bi bio pravi trenutak da Ubisoft posle ove igre pauzira malo serijal pa mu se vrati posle par godina da ne bi završio kao Prince of Persia - mokrim prdežom umesto eksplozijom.



... prazno pa broj 8 PROTOTYPE 2

Možemo do sutra da pričamo kako je novi Prototype glupa igra i kako je repetitivna i kako je nalickana verzija prve igre i da je priča mentolska, a i scenario je na rubu debilnosti. I složio bih se sa svime ali je igra i dalje zabavna, prosto to lepršanje i skakanje i uništavanje, uh! Ovo je u domenu guilty pleasure-a ali mi je bilo zabavno i rado ću ga se sećati.



IGRE GODINE 2012

■ LAKI

1 DOTA 2

Iako nije baš izašla ove godine, ipak se najveća ekspanzija i "otvorena" beta pojavila upravo tokom 2012. Ako gledamo koji je naslov taj uz kojeg provodimo najviše vremena i najbolje se zabavljamo u redakciji, onda to definitivno mora biti DOTA. Popularna MOBA igra nastala iz WC3 moda bolja je nego ikad a nema ništa lepše nego kada ponizite neku dečurliju kojima je to tek prva partija.



2 Forza Horizon

Odlična vožnja, sjajan soundtrack, gomila licenciranih vozila, dobre trke, ne zna čovek šta bi još istakao kod popularne Forze da bi vas ubedio da isprobate ovaj prvi po redu "spin-off" Forza univerzuma koji iz "strogih" simulacija zalazi u delimično arkadne vode (ali zadržava dosta dobar fizički model).



3 Dead or Alive 5

Ako hoćete da se dobro tabate, solo ili u društvu, najnoviji Dead or Alive je tu da vam to i omogući. Also, boobies.



4 Borderlands 2

Ljudi su poslušali sve komentare koji su bili upućeni prvom delu igre, analizirali ih i implementirali novitete u nastavak - Borderlands 2. I zbog toga je to najbolji FPS ove godine (pored možda Far Cry 3). Odlična oružja, sjajan humor, strava zabava, kooperativni mod za četiri igrača, grafika ... nekako, Borderlands 2 budi one emocije kao da igrate stare dobre FPS-ove i to je ono što nam je izmamilo suzu!



5 Dishonored

Jedna od onih kul igara koje se pojave i omađijaju sve svojom tematikom, grafikom, pričom, komplikovanošću, jednostavno, svime. Ko nije igrao ovaj šunjalačko, FPS, stelt, akcija, triler, avantura naslov, ne zna šta je propustio.



6 Darksiders 2

Iako je THQ propao, smatramo da to nije zbog ove igre! Iako nije baš ocenjena sjajno (prosek oko 70) ipak je jedna od zabavnijih igara proteklih meseci. Ne može se prenebregnuti činjenica da su izmenili sve šta je smetalo ljudima u prvom delu igre, ubacili neke zanimljive novitete, proširili svet ... ipak, bilo je tu bagova, kao potpuno odsustvo smisla kod kontrola na PC-ju i greške povezane sa tim, ali i pored svega, donela nam je Smrt dozu super zabave nedelju i više dana.



IGRE GODINE 2012

■ NENAD

1 **FTL - Faster Than Light**

Retro-space strategijsko-taktička igra sa RPG elementima. Zarazna, dovoljno kratka da ne treba "Save", vrhunska muzika i opciono udaranje po stolu i tastaturi. Igra obiluje detaljima, što iz gejming kulture, što u sitnicama koje život znače. Interesantno je to što pokušavate da se spasite od pobunjenika. A vi misli da su pobunjenici uvek pozitivci, kad ono, crvc!!!



2 **DOTA 2**

Najbolji 5 na 5 multiplejer ikad! U suštini vrhunski urađen upgrade moda za WC3 koji u svakom pogledu prevazilazi original. Ima Rusa, ima svega, a uspeh potvrđuje i preko tri miliona igrača od kad su počeli pozivi. Jedna od retkih igara gde su moderni modeli ponašanja na internetu kao flejm i trol dobili svoju novu necenzurisanu verziju. Uostalom, priključite se, "invajtova" sada ima dosta, evo i mi imamo neke!

IGRE GODINE 2012

■ LUKA

1 Hotline Miami

Krv, droga, nasilje i sve to u veselim osamdesetim. Najintenzivnija i najbolja indie (i ne samo indie) igra ove godine. Ukratko je mogu opisati kao mix Super Meat Boya i GTA 1 i 2, ali vam to ništa ne znači dok sami ne vidite.



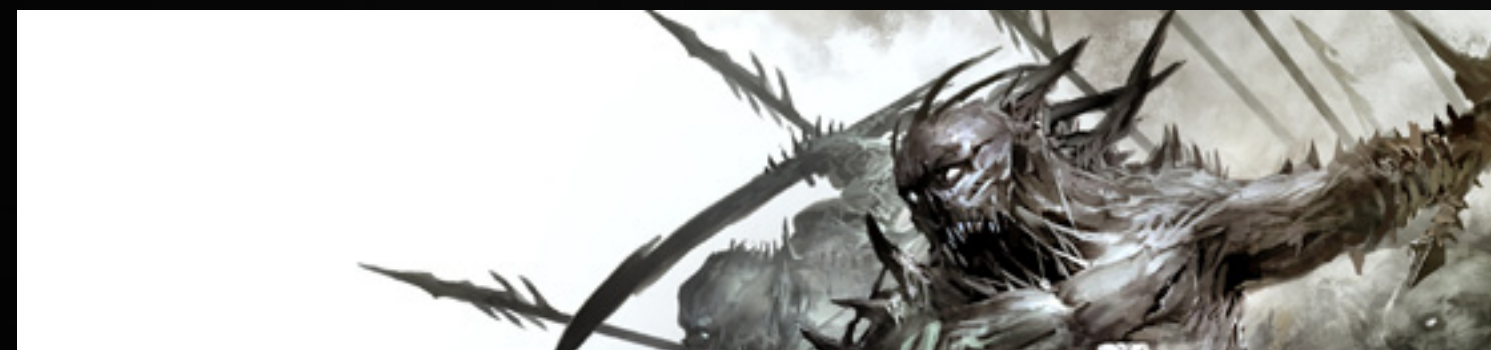
2 Torchlight 2

Sve ono što sam očekivao od Diabla 3, dao mi je Torchlight 2. Besomučno kliktanje po protivnicima koji pršte u vodoskocima krvi, ogromne količine raznovrsnog loota i osmeh koji ne silazi sa lica.



3 Guild Wars 2

Da ima manje bagova i da nije baš toliko velika promena od prvog dela, GW2 bi bio igra godine, ovako je na srećnom trećem mestu. Halloween event je sabio.



4 Super Hexagon

Trouglič koji se vrti oko stubića, dok se prema njemu približavaju zidovi uz težak ritam tehno muzike. Možda zvuči bez veze, ali je pregenijalno i beskrajno je teško.



5 Borderlands 2

Odličan nastavak u kom je ispravljeno dosta zamerki koje smo imali na prvi deo. Osim napucavanja, hit su i reference na pop kulturu kojima igra odiše.



Stefan Starović

GENIUS DEATH-TAKER

Model:
Genius DeathTaker

Web:
www.genius-europe.com

Cena:
33€

Specifikacija:
Frame rate – 12K / fps
Akceleracija – 30Gs
DPI – do 5700

Oduzimač smrti protiv smrtonosne guje

Iako bi možda po imenu miša iz Geniusa a i našem neinspirativnom podnaslovu, trebalo da pretpostavite da je ovaj proizvođač krenuo na megdan Razeru, situacija sa DeathTakerom je zapravo nešto drugačija – mišonja najviše podseća na Logitech-ov G9 odnosno G9x.

Miš kojeg Genius reklamira kao MMORPG/RTS igrački laserski proizvod donosi i zapravo nekoliko zanimljivih stvari...

Stiže u prilično luksuznom pakovanju za jedan Genius proizvod i odmah se primećuje da sve vrvi i šljašti od "super kul" stvari koje pacov sa sobom donosi. Tu je pet game profila koji se aktiviraju pritiskom na dugme što omogućava 55 makroa, točkić koji je iz nekog razloga patentiran u Americi a znamo i koji mu je broj patenta, "Scorpion" laser koji ima preciznost od 5700dpi i sve to pod parolom "Pro Game Style".

No, dosta šale. Miš kojeg Genius reklamira kao MMORPG/RTS igrački laserski proizvod donosi i zapravo nekoliko zanimljivih stvari – on board memoriju, mogućnost da samostalno podesite boju koja isijava iz miša, tu je i šest tegića od po 4,5 grama za podešavanje težine (iako, iskreno, nismo primetili razliku sa i bez njih), mogućnost da odvojeno podesite osetljivost X i Y ose ali i kabl od 1,8 metara sa pozlaćenim USB konktorom. Koliko smo sigurni da to što je pozlaćen ne znači ništa specijalno,



ne samo kod ovog miša već kod bilo kojeg, toliko nas je prijatno iznenadilo što je kabl miša "konopast", što pak onemogućava da se lako izuvija i smeta vam prilikom igranja. Već pomenuti tegići ubacuju se sa gornje desne strane miša u za to predviđenu gumenu "futrolu".

Svaki makro ima i padajući meni za prečice unutar Windowsa, Offica, media centra...

Tipični crapware softver koji nije karakteristika samo Geniusa već većine proizvođača dizajniran je u futurističkom fazonu a donosi mogućnost da pre svega snimate svih 55 makroa u pomenutih pet profila. Svaki makro ima i padajući meni za prečice unutar Windowsa, Offica, media centra a može se koristiti i za podešavanje DPI-ja, dupli klik, lansiranje nekog programa itd.

Sistem podešavanja boja isijavanja miša zaista radi i ne samo da možete uzeti bilo koju nijansu, već možete definisati i intenzitet boje kao i to da li ona pulsira ili ne i na koji način. Konačno, napredna podešavanja omogućavaju da odredite brzinu miša, brzinu duplog klika, skrola, osetljivost, DPI i još mnogo toga drugog. Doduše, postavlja se pitanje da li ste zaista profi gejmer kojeg sve to zanima, jer ukoliko jeste, zasigurno se nećete odlučiti za DeathTaker-a.

Događalo nam se, posebno i u video igrama, da nekada miš preskoči ili ne odreaguje pravovremeno na neku komandu.

Ostavimo sve to po strani, glavno pitanje je kako se DeathTaker ponaša u svakodnevnom radu a odgovor je – solidno. Glavno je istaći da je oblikom sličan G9 mišu što znači da odgovara osobama sa nešto manjom šakom ili pak onima koji miša drže samo vrhovima prstiju a ne kompletnim dlanom šake. U samom radu, pokazao se zaista korektno, svakodnevne poslove, surf netom, rad u Windowsu obavlja korektno a sposobnost da promenite DPI u "letu" zaista je korisna za mnogobrojne aplikacije.

Problemi nastaju kada počnete sa korišćenjem softvera za kontrolu miša koji jako često ume da se zabaguje i ne odgovori na zahteve, ali i da ne zapamti ono što ste mu zadali kao komandu ili pravilo. Događalo nam se, posebno i u video igrama, da nekada miš preskoči ili ne odreaguje pravovremeno na neku komandu.

Bitno je reći da je u pitanju "kompetitivni" odnosno "gaming" miš koji možda neće ponuditi sve ono što će modeli iz Razera, Roccata, SteelSeries ili Logitecha, ali zato DeathTaker poseduje nekoliko puta nižu cenu od tih konkurenata, što znači da predstavlja pravi izbor za one koji bi "običnog" a kvalitetnog miša u skladu sa njegovom cenom.

Miša za recenziju ustupio Genius

Vršimo servisiranje i Flashovanje **Xbox360 i PS3**

Sređujemo **RR0D na Xbox 360**

Čipujemo **PlayStation2 i Nintendo Wii**

Čipujemo **Nintendo GameCube**

Flashujemo **Sony PSP**



KONZOLA.RS | XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3

Tel: 066 / 91 41 831 | info@konzola.rs

Autor: Bogdan Diklić

MARVEL HEROES

Još jedan MMO naslov, još jedan superherojski MMO

Platforma:

PC, OSX

Razvojni tim:

Gazillion Entertainment

Web:

www.marvelheroes.com

Preporučena konfiguracija:

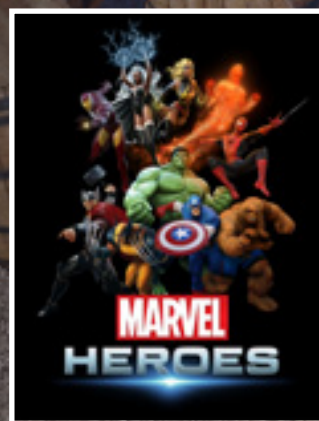
OS: Windows 7

CPU:

RAM: GB

HDD: GB

Grafika:



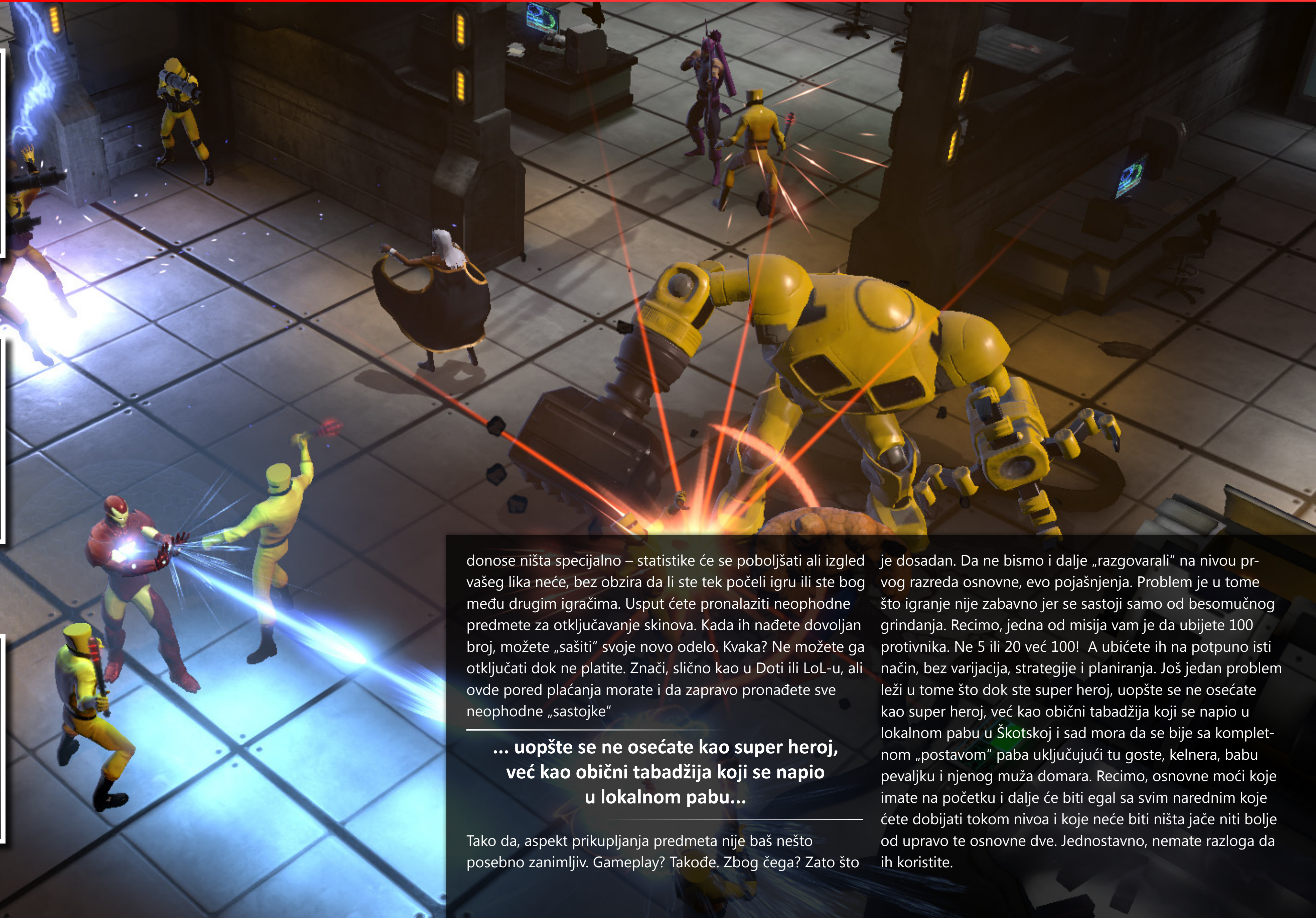
U trenucima kada DC Universe prelazi u ruke ProSiebena, kada je Champions Online odavno ugašen a City of Heroes broji svoje poslednje dane, neko je odlučio, a taj neko je Gazillion, da proba još jednom sa tematikom nadljudi u svetu video igara.

.. niko izgleda ne želi da se upusti u borbu u kojoj će najverovatnije umreti.

Šta je Marvel Heroes? U pitanju je novi MMO ali sa „twistom“ – kombinuje MMO tematiku i svojevrzni Diabloliki hack’n’slash. Ovo ne treba da čudi pošto iza Gazillion Entertainmenta zapravo stoji David Brevik, jedan od glavnih likova koji su zapravo radili na Diablo igri. Za razliku od drugih igara gde možete da birate da li ćete igrati sami ili u

timu, u Marvel Heroes ste uvek u igri sa drugim herojima. To nekada može biti pozitivno, nekada i ne baš, ali pobeđivanje glavonja u određenim segmentima igre uvek je predviđeno za timsku igru. Znači, ovako nekako – igrate sami, bijete se sa hordama trećerazrednih sitnih i ne tako sitnih krimosa, možda su tu neki heroji saborci, možda nisu. Posle nekog vremena, nailazi glavonja, vi hoćete da ga pobedite sa drugim herojima – ako su to vaši ortaci, super, ali ako nisu – veliki problem, jer niko izgleda ne želi da se upusti u borbu u kojoj će najverovatnije umreti. Barem je to utisak iz bete koju smo igrali.

No, kada pobedite glavonju ili ove sitnije protivnike, dobićete kojekakve predmete, baš kao u Diablo igrama. Problem sa Marvel Heroes leži u tome što ti predmeti ne



donose ništa specijalno – statistike će se poboljšati ali izgled vašeg lika neće, bez obzira da li ste tek počeli igru ili ste bog među drugim igračima. Usput ćete pronalaziti neophodne predmete za otključavanje skinova. Kada ih nađete dovoljan broj, možete „sašiti“ svoje novo odelo. Kvaka? Ne možete ga otključati dok ne platite. Znači, slično kao u Doti ili LoL-u, ali ovde pored plaćanja morate i da zapravo pronađete sve neophodne „sastojke“

... uopšte se ne osećate kao super heroj, već kao obični tabadžija koji se napio u lokalnom pabu...

Tako da, aspekt prikupljanja predmeta nije baš nešto posebno zanimljiv. Gameplay? Takođe. Zbog čega? Zato što

je dosadan. Da ne bismo i dalje „razgovarali“ na nivou prvog razreda osnovne, evo pojašnjenja. Problem je u tome što igranje nije zabavno jer se sastoji samo od besomučnog grindanja. Recimo, jedna od misija vam je da ubijete 100 protivnika. Ne 5 ili 20 već 100! A ubićete ih na potpuno isti način, bez varijacija, strategije i planiranja. Još jedan problem leži u tome što dok ste super heroj, uopšte se ne osećate kao super heroj, već kao obični tabadžija koji se napio u lokalnom pabu u Škotskoj i sad mora da se bije sa kompletnom „postavom“ paba uključujući tu goste, kelnera, babu pevaljku i njenog muža domara. Recimo, osnovne moći koje imate na početku i dalje će biti egal sa svim narednim koje ćete dobijati tokom nivoa i koje neće biti ništa jače niti bolje od upravo te osnovne dve. Jednostavno, nemate razloga da ih koristite.



Kada skupite predmete, virtuelne ili prave novce, možete otključati druge Marvel heroje.

Mape su prevelike i bez ikakvih putokaza pa možete bukvalno desetinama i desetinama minuta trčati okolo, pritom ubijajući iste protivnike koji ispuštaju iste predmete, sve dok ne naiđete na neka specijalna vrata koja će vas odvesti do „kraljice“. Kada nju/njega ubijete, dobijate nešto jači predmet nego inače. Kada skupite predmete, virtuelne ili prave novce, možete otključati druge Marvel heroje. Problem? Otključavate ih na prvom nivou bez obzira na kojem ste vi, tako da su prilično beskorisni, možete jednostavno krenuti igru ispočetka, a kao da to iko želi.

Grafika je takođe u najmanju ruku problematična, pa se nadamo da će i na tom segmentu dizajneri poraditi i podići Marvel Heroes na jedan, makar „prosečan“ nivo za današnje standarde.

Igra je naravno i dalje u beti i dosta će se toga promeniti kada se pojavi tokom 2013 godine, pa nećemo da budemo previše oštri kada ocenjujemo trenutno stanje, ali ovaj hibridni MMO aRPG zaista ne obećava, ukoliko se neke krupne stvari ne promene i ni free-2-play model neće to promeniti.

Autor: Bogdan Diklić

StarCraft II: Heart of the Swarm BETA

Sredina cele priče

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Blizzard Entertainment

Izdavač:
Blizzard/Activision

Web:
www.blizzard.com

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7

CPU:

RAM: GB

HDD: GB

Grafika:

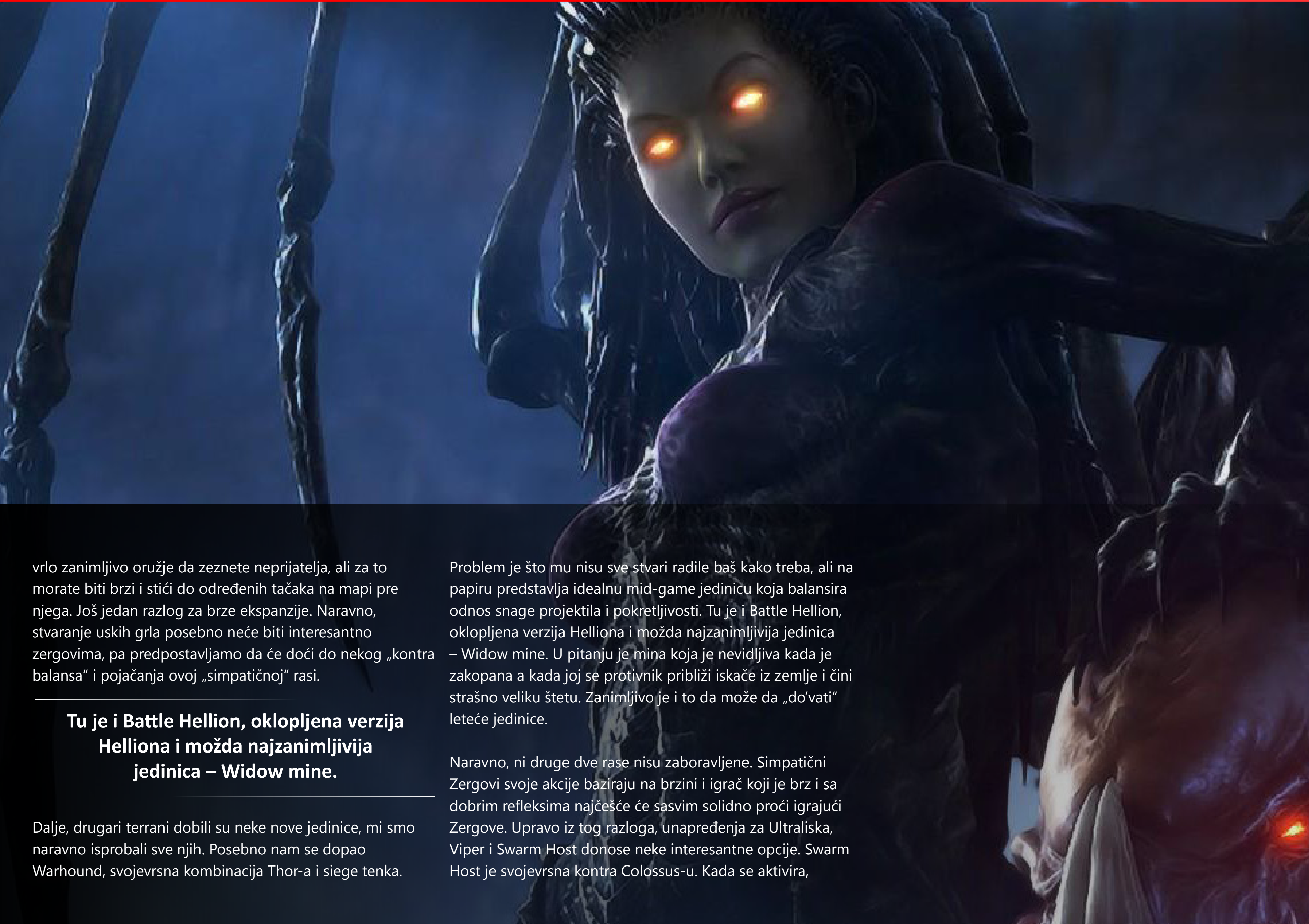


Nekako smo se svi pomirili sa tim da Blizz hoće puno keša kad je odlučio da StarCraft 2 izda umesto u vidu jedne, zapravo u vidu tri igre, odnosno igre i dve ekspanzije, ako će vam tako biti lakše da „svarite“ celu priču. „Srce“ je središnji deo priče, koji se „ušuškao“ između Wings of Liberty i trećeg dela – Legacy of the Void.

Priča Heart of the Swarm kreće dve godine nakon događaja u Wings of Liberty...

Singleplayer kampanja donosi oko 20 misija i nastaviće se na priču Wings of Liberty-ja, dok su joj fokus Zergovi i naravno Sara Kerigen. Kao što ste verovatno primetili po tizer trejleru za ekspanziju ali i po naravno radnji prvog dela „dvojke“, Sara je ponovo čovek, za to je odgovoran Džim Rejnor, ali je ona ujedno došla glave celoj jedinici „Ghost“-ova i preuzela

već dobro poznato ghost odelo. Priča Heart of the Swarm kreće dve godine nakon događaja u Wings of Liberty a cilj Kerigenove je da preuzme kontrolu nad Zerg klanovima koji su se raštrkali i zaratili međusobno, ali i da se osveti Arkturusu Mengsku, dobro poznatom liku iz prethodnog dela. Naravno, pored priče za jednog igrača, ljudi očekuju dosta od multiplayer aspekta, pa hajde da vidimo šta smo to imali prilike da isprobamo u beti koju smo igrali tokom proteklih hladnih (ali i onih nekoliko toplih) dana i nedelja. Što se tiče mapa, Blizz je odlučio da ne menja puno toga, posebno kada sve funkcioniše tako dobro. Međutim, postoji nekoliko interesantnih noviteta, poput mogućnosti da rušenjem i modifikovanjem terena stvarate barikade i preprečavate put protivniku, ali i da pravite „uska grla“ i jednostavno koristite mapu u svoju prednost. Kako će se ovo tačno pokazati u praksi kod profi igrača, ostaje da se vidi, ali se u našim „retard friendly“ partijama pokazalo kao



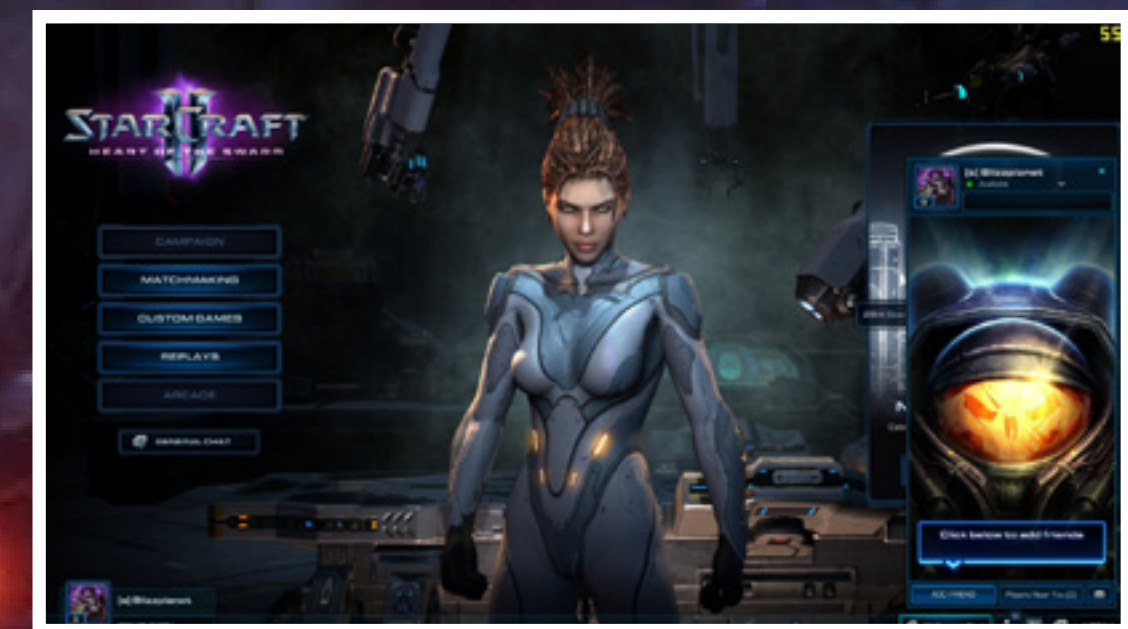
vrlo zanimljivo oružje da zeznete neprijatelja, ali za to morate biti brzi i stići do određenih tačaka na mapi pre njega. Još jedan razlog za brze ekspanzije. Naravno, stvaranje uskih grla posebno neće biti interesantno zergovima, pa predpostavljamo da će doći do nekog „kontra balansa“ i pojačanja ovoj „simpatičnoj“ rasi.

Tu je i Battle Hellion, oklopljena verzija Helliona i možda najzanimljivija jedinica – Widow mine.

Dalje, drugari terrani dobili su neke nove jedinice, mi smo naravno isprobali sve njih. Posebno nam se dopao Warhound, svojevrsna kombinacija Thor-a i siege tenka.

Problem je što mu nisu sve stvari radile baš kako treba, ali na papiru predstavlja idealnu mid-game jedinicu koja balansira odnos snage projektila i pokretljivosti. Tu je i Battle Hellion, oklopljena verzija Helliona i možda najzanimljivija jedinica – Widow mine. U pitanju je mina koja je nevidljiva kada je zakopana a kada joj se protivnik približi iskače iz zemlje i čini strašno veliku štetu. Zanimljivo je i to da može da „do’vati“ leteće jedinice.

Naravno, ni druge dve rase nisu zaboravljene. Simpatični Zergovi svoje akcije baziraju na brzini i igrač koji je brz i sa dobrim refleksima najčešće će sasvim solidno proći igrajući Zergove. Upravo iz tog razloga, unapređenja za Ultraliska, Viper i Swarm Host donose neke interesantne opcije. Swarm Host je svojevrsna kontra Colossus-u. Kada se aktivira,



zakopava se u zemlju i potom lansira svojevrzne „skakavičaste“ tvorevine koje potom trče da smaraju protivnike. Kad kažemo smaraju, zaista to i mislimo... Viper je interesantna i „lukava“ leteća jedinica koja može da se prikrade iza radilica i da ih potom usisa svojim jezikom. Posедуje i opcju bacanja „oblaka slepila“ koji smanjuje radijus protivničkog napada. Za sada ne deluje da Viper ima puno smisla (za razliku od njegovog „brata“ iz Dote) ali svakako može biti zanimljiv strateški dodatak smaranja protivnika.

Protosi su dobili tri nove jedinice – Tempest, Oracle i Mothership Core.

Konačno, najznačajnije unapređenje Zergova stiže u obliku osveženog Ultraliska. On sada poseduje „Burrow Charge“ opciju koja mu omogućava da se zakopa u zemlju, kopa dalje pod njom u pravcu protivnika i potom iskoči među njih. Protosi su dobili tri nove jedinice – Tempest, Oracle i Mothership Core. Sve su leteće. Tempest je svojevrсна zamena za Carriera. Ima solidnu brzinu i solidan damage, ali glavna ideja kod Tempesta je u tome da puca iz velike daljine, što znači da zaista može da puca iz velike daljine. Ukoliko ovog „mališu“ uspete da držite daleko iza redova borbe, možda i uspete nešto sa njim da postignete, ali ukoliko se nađe u sred fajta, odmah ga otpišite.

Oracle i nova jedinica koja predstavlja leteću kuglu koja može da postavljenim štitom sprečava protivničke jedinice da se kreću (posebno efikasno kod radilica) ili pak da učini nevidljivim veći broj sopstvenih saboraca. Na taj način ih

možete „uvući“ u protivničku bazu i napraviti pokolj. Mothership Core je jedan od onih „iznuđenih“ dodataka koji su bili neophodni kako bi Protosi i u tom segmentu imali zanimljivu opciju borbe. Pre svega, Mothership Core je spora jedinica koja se može koristiti na početku partije za napad ili

... , ostaje dosta toga da se doradi i izbalansira do marta...

odbranu. Nije posebno snažna, ali može i da obnavlja energiju, što je posebno interesantno za vaše High Templare. Kao što možete da primetite, Blizzard se potrudio pa je za Heart of Swarm pripremio zaista zanimljive jedinice. „Teškaši“ na strani terrana, late game unapređenja za Zergove i bolji raiding kod Protosa unose neke nove i do sad neviđene strategije u ovom popularnom RTS-u. Naravno, ostaje dosta toga da se doradi i izbalansira do marta, ali za to i služe beta testovi.

Od drugih dodataka, vredi pomenuti ubacivanje grupa i klanova kako bi se igrači lakše okupili, formirali timove, komunicirali privatnim kanalima i potom krenuli u besomučno uništavanje protivničkih baza. Tu je i opcija igranja mečeva u nerangiranom modu, a ono što će se mnogima najviše dopasti je opcija napredovanja – tako ćete uspešnim mečevima osvajati poene koji će vam otključavati nove portrete i dekale, da se ulepšate i razlikujete u odnosu na druge igrače! Ne zaboravite i da će vam za igranje Heart of the Swarm biti neophodan Wings of Liberty, kao osnovna verzija igre.



REVIEWS

SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše sistem ocenjivanja od 1 do 100. Tu je takođe pored opšteg kvaliteta igre i druga strana novčića - sinhronizacija autora, koja vam govori koliko je dotična igra legla autoru tj. koliko je "njegov fazon". Pa na osnovu te dve informacije možete mnogo bolje proceniti kakva je igra nego samo sa ocenom.

OCENE:

100 do 86

ZELENA ZONA - U pitanju su jako kvalitetne igre koje u najmanju ruku morate probati pa čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

85 do 71

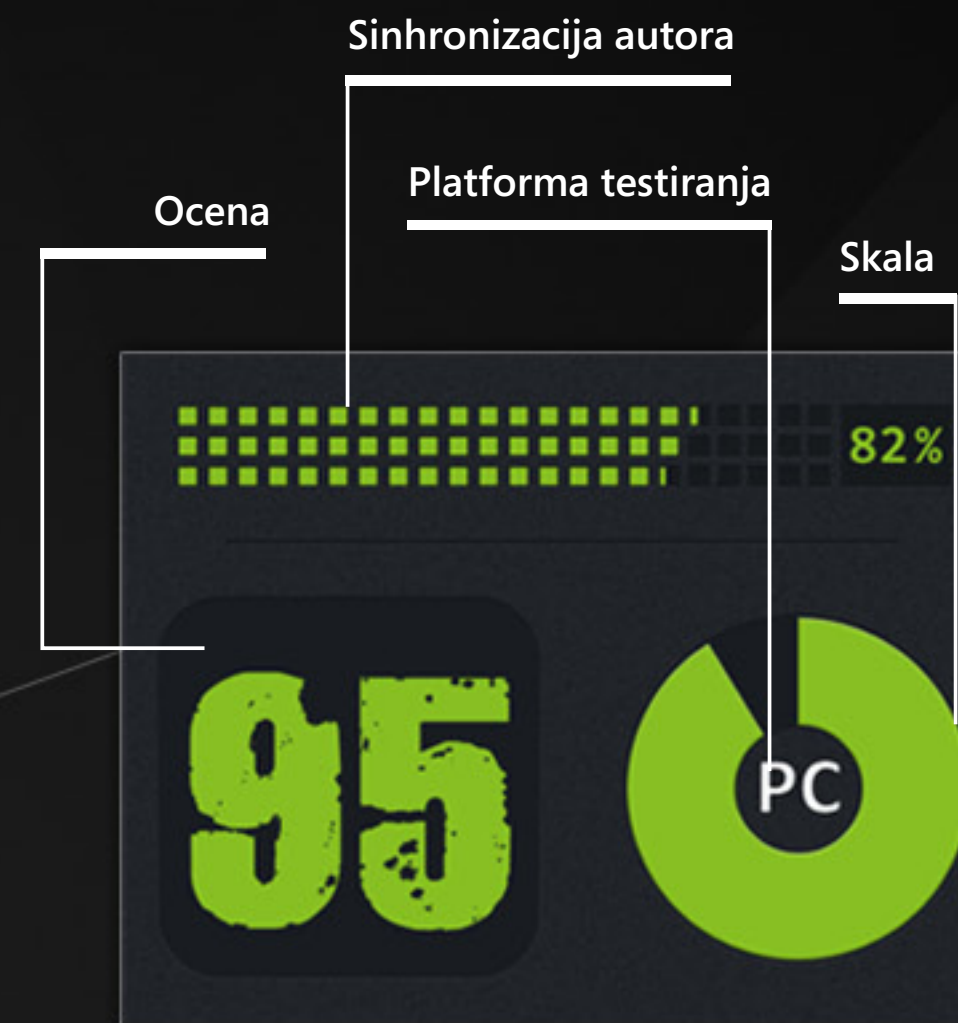
ŽUTA ZONA - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde". Iako su to uglavnom kvalitetne igre, fali im "ono nešto" što bi ih ubacilo u vrhunski kvalitetne naslove.

70 do 51

ORANŽ ZONA - Ovde su u pitanju igre pokolebanog tj. sasvim prosečnog kvaliteta, koje su ni tu - ni tamo. Neke su lošije, neke gore. Naslovi koji su najprostije rečeno - ok ili za ljubitelje određenog žanra.

50 i niže

CRVENA ZONA - Ovo su naslovi ispod-prosečnog kvaliteta, pa čak i ako je u pitanju žanr koji volite. Što je cifra niža ispod 50, to znači da više izbegavate određeni naslov. Naravno, treba sve probati ali igre sa ocenom ispod 50 igrate na



HITMAN: Absolution

27

Call of Duty : Black Ops II

31

Hairy Tales

34

Dead or Alive 5

38

Planetside 2

41

Forza Horizon

45

Far Cry 3

47

Autor: Bogdan Diklić

HITMAN: ABSOLUTION

Agent 47, 6 godina kasnije

80%

78



- ✓ Dobra TPS zabava, ukoliko je ne posmatrate kao Hitman nastavak
- ✓ Zanimljiv multiplayer
- ✗ To nije taj Hitman
- ✗ Gomila bagova

Platforma:

PC, X360, PS3

Razvojni tim:

IO Interactive

Izdavač:

Square Enix

Web:

www.hitman.com

Cena:

49€

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7

CPU: Intel core i5 ili Athlon II X4

RAM: 4GB

HDD: 24GB

Grafika: GeForce GTX 260



Taman kada su mnogi zaboravili na starog dobrog agenta 47, posebno nakon filmskog ostvarenja, IO Interactive uz pomoć Nixxes Software i Square Enixa, izdao je u četrdeset sedmoj nedelji 2012 godine (kapirate?) najnoviji deo Hitman serijala, nazvan "Absolution".

Peti deo Hitman franšize

Nakon događaja u Blood Money, izdatog 2006, Dajen Burnvud, glavni poslodavac agentu 47, iznenada okreće leđa svojoj organizaciji i biva upletena u sabotažu koja otkriva Agenciju javnosti. Novi lider Agencije, Bendžamin Trevis, angažuje upravo našeg Agentu 47 da ubije Dajen kao i da dovede Viktoriju, tinejdžerku koju Dajen "pazi", nazad u Agenciju. Naš agent tvrdog srca naravno pronalazi glavnu "negativku", ranjava je, ali okleva pre nego što će je ubiti, što Burnvudovoj daje taman dovoljno vremena da da 47-ici pismo i zamoli da Viktoriju ne odvodi u Agenciju. A sad ako vam još kažemo da priča i nije neka i da je dosta predvidiva, pretpostavljam da sami možete da popunite nastavak fabule sve do njenog velikog vrhunca.

Facebook igra – Unajmi ubicu da ti ubije prijatelja, ubrzo je sklonjena sa FB-a

Ono što je interesantno leži u činjenici da Hitman poseduje i online opciju, što donosi izvesni broj dodatnih sati zabave.



Tu je i Sniper Challenge, svojevrsna posebna igra koja je zapravo samo našminkaniji dodatni mod koji je izdat mnogo pre finalne igre (u maju za konzole i avgustu za PC) a kojeg su besplatno dobili oni koji su unapred poručili Absolution. Naslov pokreće IO Interactive-ov Glacier 2 engine koji zaista podseća na sve prethodne Hitman igre, a to je ujedno i najveća sličnost sa starijim naslovima iz serijala. Jednostavno, IO Interactive je izgleda pokupio previše toga iz Kane & Lynch 1 i 2, te je dosta toga implementirao u Hitmana, što je dovelo do izvesnih promena koje se, tradicionalno, neće dopasti fanovima naslova, dok će oni koji očekuju lak ulazak u zabavne trenutke sa Agentom 47 zasigurno biti zadovoljni. Upravo iz tog razloga jako je teško odrediti kakvu ocenu dati igri.

Neverovatan broj bagova na PS3 i X360 verziji bacio je dodatnu senku na igru

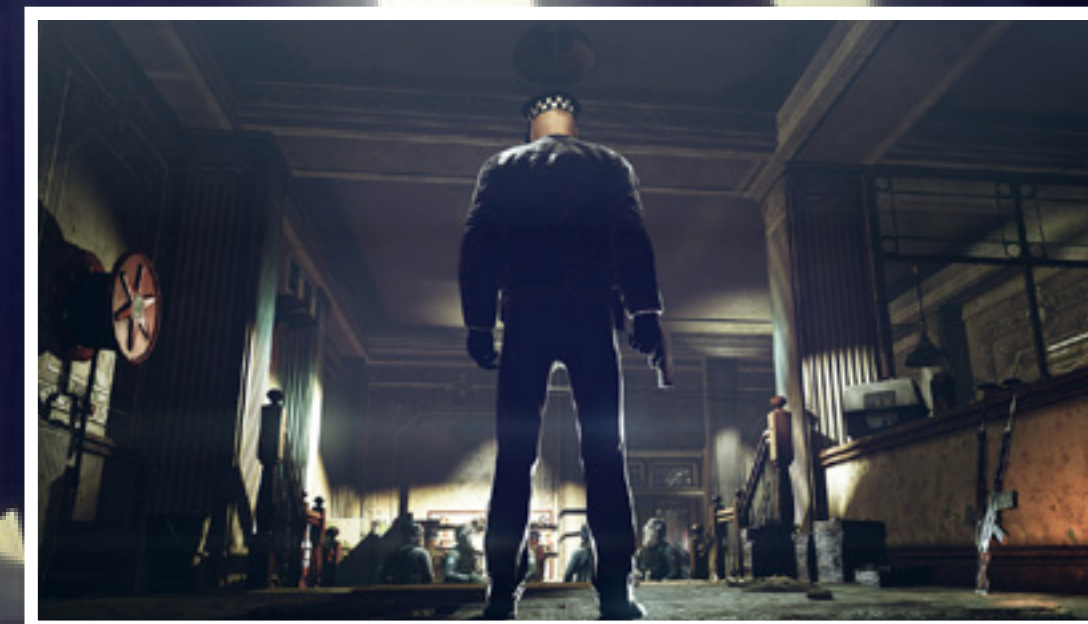
IO Interactive je inače još po započinjanju razvoja igre izjavio da će Absolution biti drugačiji nego prethodni Hitmani i drastično lakši za igranje. U prilog tome ide i gameplay novitet – “instinkt mod”, opcija koja omogućava 47-ici da predvidi kuda će se protivnici kretati, slično kao detektivski mod u Batman serijalu, na primer.



Upravo iz tog razloga, od Absolutiona ne treba očekivati ništa što je Blood Money posedovao, pa u maniru Mikijevog almanaha, ukoliko ste hardcore fan, nastavite sa čitanjem, ukoliko niste, idite na sledeći pasus. Igra koja deli naziv sa trećim studijskim albumom grupe Muse uspela je tako da razočara sve fanove jer jednostavno ne nudi ništa od onoga što se očekuje – nema otvorenog sveta, nema prevelike improvizacije, nema slobode koja je krasila prethodnike.

Dejvid Bejtson ipak je iznova Agent 47, nakon mnogobrojnih peripetija

Sa druge strane, Hitman je i dalje solidna pucačina u trećem licu koja donosi solidnu grafiku, zanimljive misije i jedan pogled na TPS žanr kojeg ne možete videti svakog dana. U tom smislu Absolution predstavlja interesantno ostvarenje za ubijanje vremena svih onih koji traže nešto ovog tipa – ne posebno tešku pucačinu sa šunjalačkim elementima koja je pritom sa dozom “mračne” atmosfere i koja u potpunosti izbegava tradicionalni vid pucačine u trećem licu – do zuba naoružanih vojnika koji trče okolo i pucaju na sve što se pomera u pustinjama i razrušenim gradovima Afrike i Azije.



1 Gb/s BANDWIDTH
0-20ms
OSETITE RAZLIKU!

COUNTER-STRIKE

EPS
1000FPS



Authorized
Provider

be**grad.com**
GAME SERVER PROVIDER

gamer.beograd.com
gamehosting@beograd.com
gamer@beograd.com

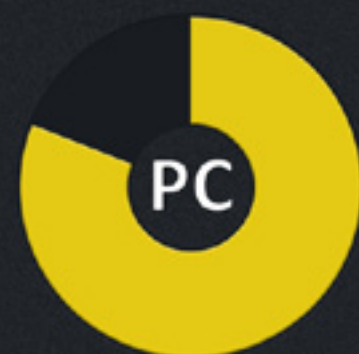
Autor: Stefan Starović

CALL OF DUTY

Black Ops 2

95%

85



- ✓ Dobra singleplayer priča
- ✓ Više završetaka igre
- ✓ Tradicionalno dobri multiplayer
- ✗ Veštačka inteligencija
- ✗ Delovi singleplayer priče koji su potpuno nejasni

Platforma:

PC, X360, PS3, WiiU

Razvojni tim:

Treyarch

Izdavač:

Activision

Web:

www.callofduty.com/blackops2

Domaći distributer:

ComputerLand

Preporučena konfiguracija:

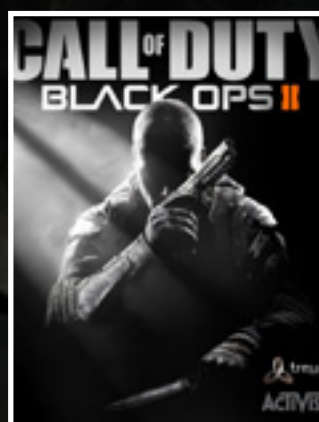
OS: Windows 7

CPU: Intel Core2Duo E8200 ili AMD Phenom X3 8750

RAM: 4GB

HDD: 16GB

Grafika: GeForce 8800Gt, Radeon HD3870



Verovatno ne postoji druga igra ne svetu koja je u tolikom "raskoraku" sa popularnošću u našoj zemlji i u ostatku planete (pre svega Americi). Dok je bio pucačina smeštena u vreme Drugog Svetskog rata, ljudi su još i pričali o Call of Duty-ju, ali otkad su na godišnjem nivou krenule nove igre, spin-off projekti i opšte gubljenje sa tim koja je koja igra, kada izlazi, koji "univerzum" obrađuje i zbog čega, čini se da se nikad manje ljudi u Srba ne interesuje za CoD.

Nasuprot tome, svet ljudi za franšizom, igra beleži najveće brojeve igrača na online serverima, ozbiljne pare se ubacuju u advertajzing, poznate face podržavaju besomučno ubijanje. Sve to, dovelo je do toga da Black Ops 2 ima najveći uspeh prilikom lansiranja proizvoda, ne samo u industriji video igara, već u industriji zabave uopšte, tako što je već prvog dana inkasirano 500 miliona dolara od prodaje igre!

Samo prvog dana prodaje igra je inkasirala 500 miliona dolara...

Deveti deo Call of Duty franšize i direktni nastavak Black Opsa iz 2010. godine unosi po prvi put u CoD franšizu borbe iz bliže budućnosti. Ukoliko "ignorišemo" Modern Warfare smešten u 2016 godinu koja je "iza ćoška", Treyarch je, postavljanjem Black Ops 2 u 2025 godinu, sebi dozvolio da "mašta" o tome kako će svet izgledati kroz više od 10 godina. Rezultat toga je i još jedan novitet u

franšizi – borbe koje se obavljaju na frontu sajber ratovanja, kontrole robotizovanih jedinica, letelica bez ljudskih posada i sličnih "novotarija" (koje se verovatno već uveliko testiraju u tajnim laboratorijama širom sveta).

Prvog dana prodaje igra je inkasirala više nego Hari Potter filmovi na premijerama

Kampanja za jednog igrača podeljena je u dve velike i povezane celine. Prva je postavljena u finalne godine Hladnog rata, od 1986 do 1989 godine, u kojoj Aleks Mejson, protagonista prvog Black Opsa kreće u borbu protiv glavnog negativca – Raul Menendez, vođe "Cordis Die" ekipe, populističkog pokreta koji za cilj ima "peglanje" ekonomske neravnopravnosti. Drugi deo igre, postavljen u 2025 godinu, bavi se novim Hladnim ratom, ovoga puta između Sjedinjenih Američkih Država i Kine, a glavni junak igre je Dejvid Mejson, naravno, sin Aleksandrov. Pored mnogobrojnog mambo džamboa i američko-patriotskog prose... javanja, zapravo ćete naići i na neke interesantne trenutke, obrte i "okrete" koji potvrđuju da se Treyarch zapravo potrudio da kampanja za jednog igrača bude interesantna a ne se samo uvod u multiplayer. No, ono što su zapravo glavni noviteti vredni pomena jesu – "strike force missions". Ove misije predstavljaju svojevrsno "grananje" glavne priče i daju priliku igraču da odabere put kojim će dalje ići. Odabirom jedne misije sve druge u tom



trenutku ponuđene postaju nedostupne, a uspeh ili poraz u ovim misijama može imati velikog uticaja na glavni tok priče. Ono što je takođe interesantno jeste da Strike force misije poseduju “permanentnu smrt” odnosno, u slučaju smrti – nemate prava na popravni. Igra beleži da ste fejkovali i onemogućava vam da ispravite grešku, osim u slučaju da čitavu igru krenete ispočetka. Ključno je i to što ove “dodatne” misije u mnogome određuju koji ćete kraj igre doživeti, od ukupno pet ponuđenih. Iako su svi na tankoj liniji dobra i zla, možemo reći da je samo jedan zaista pozitivan, dok svi drugi donose neki vid negativnih posledica za prethodno činjenje i igračevo (ne)uspešno igranje.

Prethodni rekord početne prodaje držao je takođe Call of Duty, ali Modern Warfare 3

Veliki uspeh Zombie moda doveo je do toga da developeri ubace trenutno veoma popularne zombije i u kampanju za jednog igrača, po prvi put u CoD franšizi (World at War i Black Ops su zombije posedovali samo u multiplayer delu). Napucavanje nemrtvih ovoga puta možete da obavite sa sedam prijatelja a ne samo tri kao do sada a interesantno je da su u igri i tri nova moda, od kojih je svakako najzanimljiviji onaj u kojem se dva tima od po četiri igrača bore jedni protiv drugih, ali i protiv zombija.

Velika kritika singleplayer iskustvu odnosi se na veštačku inteligenciju, pre svega vaših saboraca. Jedno je kada saborci ne služe ničemu i morate da ih ignorirate da biste uspešno završili neku misiju, a oni se već snalaze sami za sebe, sasvim drugo kada vas članovi tima aktivno sabotiraju, pa morate da im budete dadilja da biste završili zadatak. Ovde ne govorimo o tome da morate biti svesni svog tima i raditi kao tim, to je sve u redu, ali je iskustvo igranja kao da ste za ostale članove tima uzeli male žute podanike iz Despicable Me i krenuli na armiju neprijatelja.

Glavnu muzičku temu komponovao je Trent Reznor, lider benda Nine Inch Nails

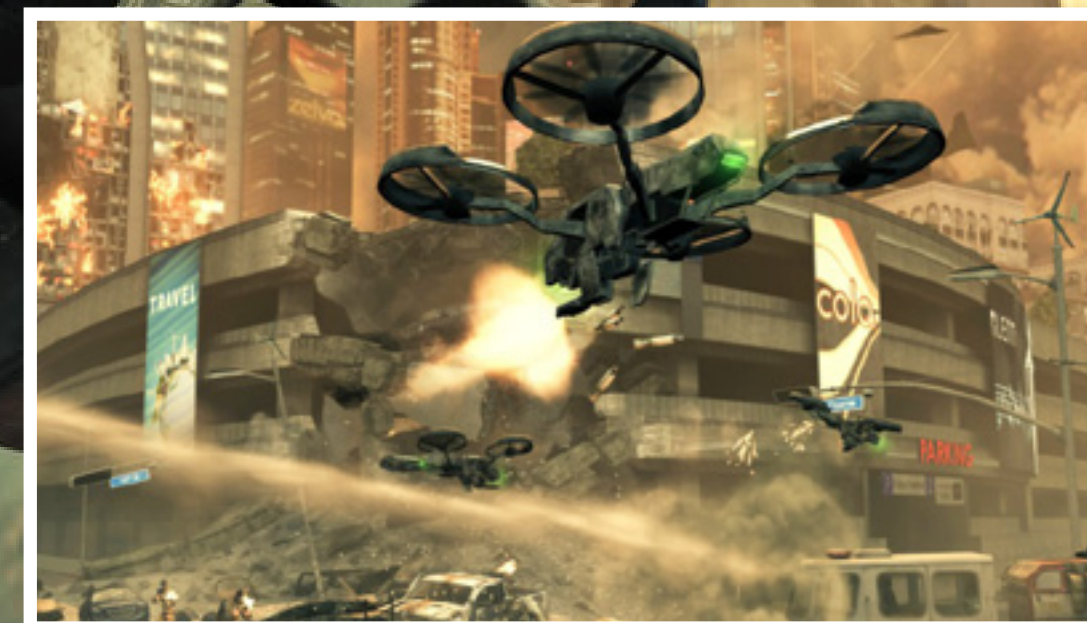
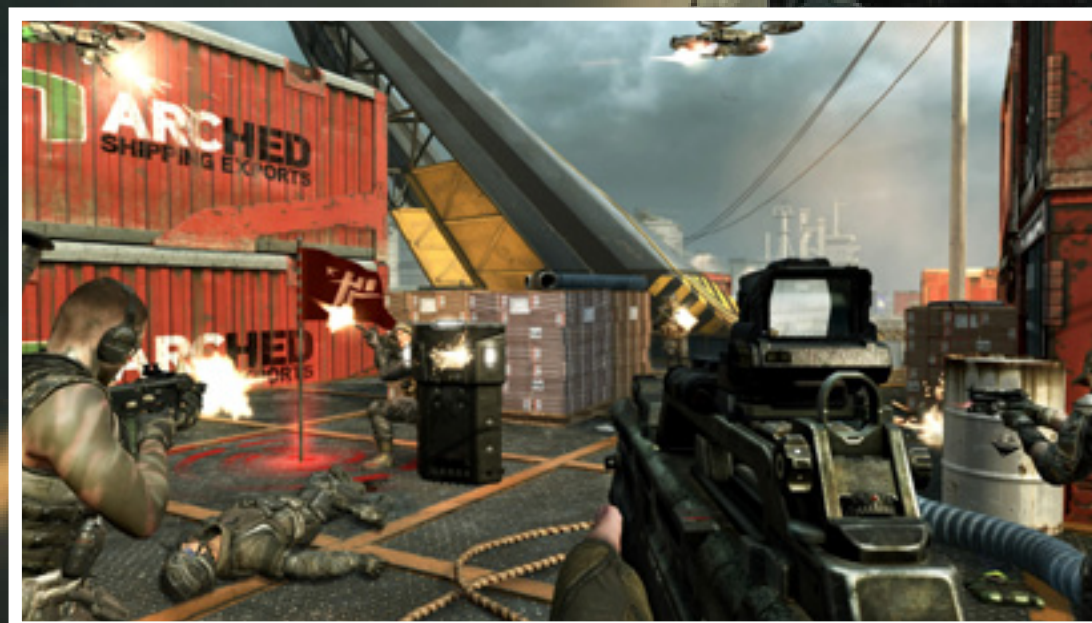


Multiplayer segment igre takođe je doraden. Sada postoji opcija "multi team" odnosno mogućnost da server hostuje meč za više od dva tima – sjajna zabava, ukoliko pitate nas. Promenjen je i sistem kreiranja karaktera za multiplayer okršaje. Kao što smo već pisali, umesto da morate da uzmete jednu pišku, jedan pištolj, jednu bombu, jedan dodatak, Treyarch je ovoga puta iskoristio sistem "poena" – imate ih ograničen broj, svaki predmet ili oružje nosi neku vrednost poena a na vama je da ukoliko ne želite da nosite pištolj već tri bombe, tako i uradite. Score Streaks, takođe, stvar o kojoj smo pisali, zamenjuje Kill streak. Umesto da ubijanjem protivnika otključavate dodatke, sada ćete to činiti kada uradite nešto korisno, neobično ili veoma važno za vaš tim. Ukinuti su i "wager" mečevi a sve ovo urađeno je sa ciljem da se nagradi timska igra a ne solo igranje, kao i da se pohvali zajednički rad a ne umeće jednog igrača.

Zombiji su opet tu, ovoga puta i kao deo kampanje!

Da bi Black Ops 2 bio kompetitivniji i zanimljiviji nego do sada, novi sistem pronalaženja suparnika pomaže da upadnete u meč sa igračima istog iskustva, kako vas neko ne bi, narodski rečeno, oprao, a tu je i CODcasting, sposobnost da automatski strimujete igru na YouTube sa svoje konzole. Veličinu igre još jednom potvrđuje i ekipa selebritija okupljena oko ovoga naslova. Ne samo da je Trent Reznor radio glavnu muzičku numeru a Džek Vol ostatak soundtracka, već su glasove glavnim likovima podarili Sem Vortington, Majkl Kiton, Džejs Burns, Geri Oldman, Toni Tod i mnogi drugi.

Ah da, nemojte uopšte da se brinete – ukoliko ste zaboravili na to kako izgleda da vas 20 klinaca ispod 14 godina (među kojima su devojčice, i dečaci koji zvuče kao devojčice) psuje najgorim mogućim psovka na svim jezicima sveta, Black Ops 2 će vam u multiplayer modu to rado obezbediti.





Platforma:
PC, OSX

Razvojni tim:
Arges Systems

Web:
www.hairytalesgame.com



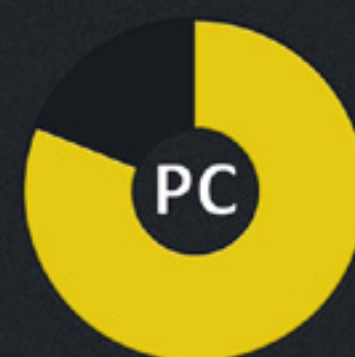
Cena:
4.99\$

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7
CPU: C2D
RAM: 4 GB
HDD: 187 MB
Grafika: Radeon HD 4850



74



- ✓ Zabavno
- ✓ Izazovno
- ✗ Nema neke "substance"

HAIRY TALES

Autor: Branko Pogačica

Stonerske zavrzlame

Dobro ste pročitali – stonerske zavrzlame. Nije naravno direktno u igri naglašeno da su glavni likovi stoneri niti čime se oni zanimaju i opuštaju kada ne rešavaju probleme u samoj igri. Opet, posle introa igre, sve vam je jasno, plus - činjenica da glavni junaci izgledaju kao hipici ne pomaže u sticanju nekog drugog utiska. I to je ok. Ovo samo pominjem da ne pomislite da se zezam kada pišem da je stonerska igra. Mislim, možete je skontati i kao da je za stonere, što je takođe ok.

Po sredi je jedna veoma zabavna igra koja nije AAA naslov niti je u pitanju neki megabudžet niti je igra sa nekim megalomanskim aspiracijama. Hairy Tales je jedna od onih igara koje su prosto tu, solidno su zabavne i ne zahtevaju od vas obscene količine slobodnog vremena.

Instalacija nije velika i za današnje standarde je veoma skromna i neprimetna čak.

Igra je dostupna trenutno preko Desure, mada kontam da će biti u nekoj skorijoj budućnosti i na ostalim direct download servisima. Instalacija nije velika i za današnje standarde je veoma skromna i neprimetna čak. Tako da nećete morati da čekate celu noć da vam se igra skine, već sa boljim internetom svega nekoliko minuta.

Priča prati dva vesela, hm, zabrađena lika (za koje možemo reći da su hipici neke vrste i ljubitelji prirode, grle drveće, itd.) koji se suočavaju sa nekom zlobom koja jede prirodu.

Sada kada mislim o tome, možda je radnja igre više ekološke prirode nego stonerske. Nego, glavni cilj igre je da stignete od tačke A do tačke B i pritom skupite što više pečura... ka... hm... ekološke, da.

Instalacija nije velika i za današnje standarde je veoma skromna i neprimetna čak.

Tako da, priča i nije nešto oko čega bi trebalo da lupate glavu, Hairy Tales i nije bitna igra zbog priče. Ne, gejmplej je kao što sam nagovestio – prelaženje od tačke A do tačke B. E sad, vaš Stonerko Hipičić (nije pravo ime) čeka na početku svakog nivoa na heksagonalnim komadima lepe zemlje i trave i drveća, čekajući da mu vi pravilno izrotirate put do izlaza iz nivoa. Pa tako vi klikovima i dobrom strategijom vodite Stonerka kroz mnoštvo nivoa.

Ako loše izrotirate, padate sa platforme. Opet, tu su i razni neprijatelji koji polako korumpiraju vašu lepu zemlju (hm, pa ovde ima i neke političke simbolike). Pa ako goloruki naletite na njih, crno vam se piše. Srećom, posle određenog broja nivoa dobijate mogućnosti da se izborite sa raznim spodobama ili ih elegantno zaobiđete. Naravno svi ti skilovi se solidno unapređuju kako napredujete dalje kroz igru. I to je nekako to. Suština igre je ta koja je navedena, a napredovanje kroz igru i sami nivoi postaju sve kompleksniji.

Creva, krv, smrt, genocid, zloba i sociopatizam, to je ok...

Ne mogu reći da je igra pobila sve rekorde i ostale naslove ali prvi put kada sam snimio ovaj naslov na Desuri, baš me je zanimalo o čemu se radi ali sam nekako prevideo dalji kontakt sa igrom. Srećom, posle par dana sam se podsetio i dobio kopiju igre za recenziju. I ono, nisam očekivao ovo što sam dobio ali ovo što sam dobio je sasvim interesantno. Kao što rekoh, nije žanrbreking igra ali je gotivna. Pogotovo taj hipi stonerski podtekst igre koji nije direktan





HAIRYS WILL FOLLOW ARROWS.



sem ako ne odlučite da mislite o tome šta igrate. Znete kada bi neki tamo EA i Activison uspeo da se izvuče sa ovim? Nikad. Creva, krv, smrt, genocid, zloba i sociopatizam, to je ok ali daleko bilo da ima kontekstualnih kanabis i pečurki fora u AAAAAA naslovima današnjice.

Samo zato, zbog čudnog izbora tematike i atmosfere ove igre, koja je realno mogla da bude i roboti vs. zli roboti, Hairy Tales dobija malo veću ocenu od planirane. Čisto zbog pritajene odvažnosti. Ako neko tvrdi da sam umislio sve ove tihe, subliminalne simbolike u igri, ima svo pravo na to, no ja od svog viđenja stvari ne odustajem! Tako da ako vam se pika neka kežual igra sa interesantnim gejmplejom koji se sastoji od sve kompleksnijih pazl nivoa – Hairy Tales je prava stvar za vas. Ako tražite nešto više, možda nećete naći ovde.... mada uvek možete da probate. Sto ljudi, skoro isto toliko čudi.





3Dcafe



www.3dcafe.rs

Narodnih heroja 30, 11000 Beograd, 011 2671-887, 011 2695-392

Autor: Stefan Starović

Dead or Alive 5

Boobies are back!

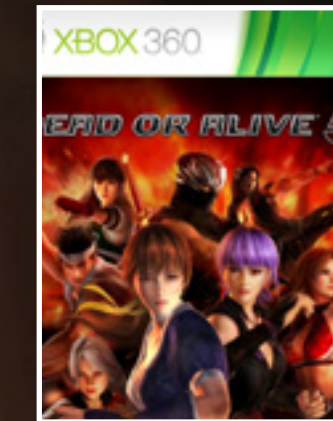
Čekali smo više od šest godina za peti deo Dead or Alive serijala (makar u svojoj osnovnoj formi) ali čekanje se isplatilo – poznati serijal tabanja sa heroinama od kojih niti jedna nema grudi manje od "četvorke", konačno je pred nama. Ujedno, ovo predstavlja prvu multiplatformsku DOA igru nakon Dead or Alive 2 (izdatog za Dreamcast i PlayStation 2). Podsetimo, od Dead or Alive 3, serijal je bio ekskluziva Microsoft-ovih konzola Xbox i Xbox 360.

Prvi Dead or Alive deo nakon DoA2 koji je multiplatformski

Nakon što prođete dobro poznati meni urađen totalno u japanskom fazonu, pred vama su četiri glavna moda – Story, koji prati Dead or Alive priču, Fightning, gde su 1na1 i time attack borbe u više igrača, online, što samo po sebi govori o čemu se radi i "Extras". Trening mod donosi veći broj noviteta u odnosu na prethodnike a posebna pažnja posvećena je interesantnoj online opciji u kojoj igrači mogu da organizuju turnir za do 16 takmičara, pritom omogućavajući drugima da gledaju borbe i komentarišu ih. Tu je i "Online Dojo" za vežbanje sa saborcima dok ne dođe vaše vreme za tuču. U Extras modu moguće je postaviti borbu dva kompjuterski vođena lika i analizirati udarce, posmatrati snimke sopstvenih mečeva ili "hvatati" screenshotove zanimljivih situacija, iz bilo kog ugla, posredstvom potpuno kontrolabilne kamere.

Ovoga puta igrači se mogu oznojiti i isprljati odoru tokom borbe

Priča predstavlja najveću gomilu nepovezanih činjenica, smešnih situacija, grotesknih dijaloga, prejadne glume i stupidnih situacija koju smo imali prilike da vidimo u skorijem periodu. Najlakše bi se mogla opisati kao rad sedmogodišnjeg dečaka koji se prima na akcione filmove devedesetih – "I onda glavni junak uđe u bar i tamo je zgodna devojka i on njoj kaže "šta ćeš ti ovde?" a ona uzvrat "sad ćeš da vidiš" i onda bum, bum, pau, pau, tras, tras i oni se biju i onda on nju pobeđi! I onda nakon toga igra bilijar i udari belu kuglu ali je udari tako da ona odleti sa stola i pre nego što je pala na pod uhvati je drugi lik, zli Reks i on nje-mu kaže "izgubio si nešto?" i onda se oni opet tuku i onda tš, tš, tš i ovaj udari njega i ovaj njega obori i onda padnu na drugu platformu a ono sve oko njih bš bš bum eksplodira i onda ovaj ustane i udari ga nogom u glavu i ovaj padne i onda je ovaj prvi pobeđio!". E, tako izgleda priča Dead or Alive. Ne samo da je toliko suluda, već konstantno skače sa teme na temu. Ali ako se potrudimo, ide nekako ovako – dve godine nakon događaja u DoA4, DOATEC je uništen i Helena Daglas hoće da iznova izgradi kompaniju ali sa dobrim nam-erama. Helena je potom rasformirala biotehnošku diviziju DOATEC-a, zaustavila projekte Alfa, Ipsilon i Omega, otpus-tila celu ekipu oko Viktora Donovana i najavila da želi da

**Platforma:**
PS3, Xbox 360**Razvojni tim:**
Team Ninja**Izdavač:**
Tecmo Koei**Web:**
<http://teamninja-studio.com/doa5> 75% 75 Xbox 360

- ✓ Sjajne borbe
- ✓ Sjajna grafika
- ✓ Interaktivnije arene
- ✗ Premalo noviteta u odnosu na DOA4
- ✗ Priča je katastrofalna i boli

održi novi Dead or Alive 5 turnir kako bi svetu pokazala nove principe poslovanja DOATEC-a. Druga glavna priča bazira se na potrazi za Alfa-152 klonom, napravljenom po uzoru na Kasumi. Likovi iz obe priče s vremena na vreme će se susresti, ali nemojte da vas to iznenadi, iovako ništa nećete razumeti.

Grudi imaju specijalnu fiziku u skladu sa kostimom u kojem su (yes!)

Borbe su, logično, jako slične onima iz prethodnih igara, posebno Dead or Alive 4, gde se glavna udaraca i uopšte taktika igranja bazira na "kamen, papir, makaze" igri – normalni udarci su "jači" od bacanja, bacanja su jača od držanja a držanja su pak jača od udaraca. Svaki od kontra-napada na neki od ovih udaraca dovodi do veće količine nanete štete. Interesantno je da su zadržane tag borbe, odnosno ispomoć saigrača a novitet su znatno naprednije borbene arene koje su interaktivnije i poseduju više "opasnih zona", mesta u kojima igraču možete naneti više štete ili ga baciti na drugi deo borilišta. Upravo tokom ovog bacanja postoji i "quick time" događaj u kojem igrač u poslednjem trenutku može da se uhvati za borilište pre nego što padne na niži nivo, čime se otvaraju nove mogućnosti za još načinjene štete. Novitet u igri su "power blow" udarci koje lik može da aktivira kada ima manje od 50% zdravlja. Ovi udarci bacaju protivnika jako daleko, potencijalno upravo u "opasnu zonu" gde mu se može naneti još štete. "Critical" sistem u Dead or Alive 5 podrazumeva "ošamućivanje" (likovi nakon serije udaraca ne mogu da blokiraju ali mogu da drže) tu je kritikal kombo odnosno vezani udarci dok je lik ošamućen kao i "critical burst", udarac koji sledi posle kombua i koji od protivnika stvara nepomičnu lutku koja se ne brani ni na koji način.

Tri lika iz Virtua Fighter serijala našla su svoje mesto u DoA5





Što se tiče grafike, tu možemo izneti samo veliku pohvalu ekipi Team Ninja. Cela igra izgleda sjajno, a posebno likovi, urađeni najdetaljnije moguće, čini se i najviše što trenutne generacije konzola mogu da dozvole. Animacija je fluidna, pokreti i potezi takođe, kao i okruženje. Interesantno je istaći i da za razliku od prethodnih igara, ovoga puta se likovi tokom borbe znoje, što im se vidi na licima, a prisutno je i prljanje kostima u kojima se biju u skladu sa time koliko su puta bili na zemlji. Da ne zaboravimo grudi omiljenih nam devovjka, ne samo da postoji specifična fizika za grudi u skladu sa tipom kostima u kojem su, već isti ti kostimi imaju i polutransparentnost. Prvi DLC za igru koji donosi kupaće kostime za naše glavne junakinje već se pojavio i besplatan je, tako da ne znamo šta čekate.

Dead or Alive poseduje 19 likova iz Dead or Alive serijala, koji su odveć poznati – Kasumi, Ayane, Hayate, Ryu, Helena, Zack, Kokoro, Hitomi, Bass, Tina i mnogi drugi. Što se tiče promena, Leon i Ein više nisu članovi ekipe već su zamenjeni sa dva nova lika. Rig, Taekwondo majstor radi na naftnoj bušotini na kojoj je i Bass, i borbenim stilom, logično, najviše podseća na Hoarenga iz Tekken serijala. Drugi novi lik je Mila, španska MMA fajterka koja radi kao konobarica u lokalima u Americi. Likovi koji se mogu otključati su Gen Fu

i Alpha-152 a posebno interesantno je to da postoje i tri dodatna lika i to iz Virtua Fighter serijala – Akira Yuki, Sarah Bryant i Pai Chan. Oni se pojavljuju tokom singleplayer kampanje, kao i Murumasa, Hayabusin prijatelj iz Ninja Gaiden serijala. Inače, svi likovi koje je moguće otključati kao i Christie i Lisa, jedini su karakteri koji ne poseduju svoje priče unutar singleplayer segmenta.

Leon i Ein nisu tu, menjaju ih Rig i Mila

Nakon što smo odigrali bolne misije za jednog igrača, prionuli smo na ono u čemu je DOA najbolji – direktnom tabanju 1na1. I ono što je sigurno – Dead or Alive nije razočarao. Borbe su baš onakve kakvim smo ih očekivali i dok se okrenete – eto ranih jutarnjih sati u redakciji uz bolne palčeve. Jedini problem je što pored vizuelnih promena i nekoliko sitnih po pitanju borbi, kada pogledate, imate skoro potpuno identično iskustvo igranja kao kada u ruke uzmete Dead or Alive 4, igru staru više od šest godina. To je nešto što se zasigurno neće dopasti svima. Sa druge strane, nije da imate baš preveliki izbor u segmentu baš dobrih tabačina ovog tipa, a i nije da Dead or Alive 5 loš, samo nemojte da očekujete čudo.

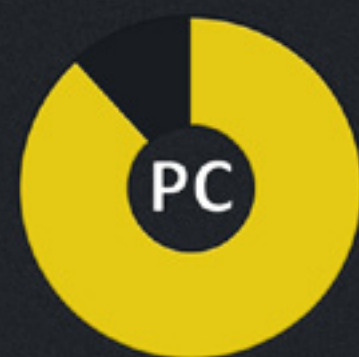
Autor: Bogdan Diklić

PlanetSide 2

Retki MMOFPS dobija nastavak

95%

82



- ✓ Sjajna zabava za hiljade igrača
- ✓ Dostojan MMOFPS
- ✓ Dobar sistem klasa i vozila
- ✗ Bagovi
- ✗ Sve isto kao u kecu

Platforma:

PC

Razvojni tim:

Sony Online Entertainment

Izdavač:

Sony Online Entertainment

**Web:**

www.planetside2.com

Cena:

F2P

Preporučena konfiguracija:Intel core i5 ili ekvivalent, 8GB RAM,
GeForce GTX 260, 20GB HDD

Čovek bi rekao da će na bazi first person shootera lako doći do pojave naslova sa prefiksom MMO. Koncept je "jednostavan", možda i lakši za igranje od RPG naslova, a "napucavanje" hiljada ljudi verovatno je svačija mračna želja. Ipak, MMOFPS igre nisu uspele da se nametnu kao vodeći ili makar "pratilac" žanr mega popularnim MMORPG-ovima. Sony je među prvima pokušao da probije MMOFPS žanr svojim naslovom PlanetSide, izdatim 2004. godine. Iako se za pionira žanra smatra Neocron, igra iz 2002 godine koju je izdala mala ekipa Reakktor Media uz pomoć CDV-a (Hanover, Nemačka), postoje teorije da je Neocron ipak hibrid MMORPG-a i FPS-a, a da je PlanetSide ipak prvi. No, bilo kako bilo, PlanetSide je svakako popularniji i očigledno je taj MMO koji je dozvoljavao do 399 igrača na istom serveru ipak doneo kakav-takav uspeh, te je Sony odlučio da izda nastavak, ovoga puta za do 2000 igrača na istoj mapi i 6000 igrača na istom serveru. Pomenimo i to da igru pokreće potpuno novi engine, ForgeLight, kojeg će Sony iskoristiti i za naredni EverQuest koji se za sada zove upravo tako – EverQuest Next. ForgeLight se oslanja na nVidia PhysX API što omogućava realistično ponašanje jedinica, posebno letelica, a tu su i zanimljivi efekti noći i dana, magle, tmurnog vremena i slično.

PlanetSide je jedna od retkih MMOFPS igara

Osam godina nakon pojavljivanja prvog dela igre, Sony je objavio da radi na nastavku PlanetSide-a koji se pojavio nešto manje od deset godina nakon prvenca (ili osam?! – prim ur.). Iznova je tema planeta Auraxis odnosno dešavanja 300 godina nakon otkrivanja iste. Zemlja je ruina nakon razornog rata a sve vlade sveta ujedinile su se pod kapom Terran Republic (TR). Tom Koneri, vođa TR-a, nakon pojavljivanja "crvotočine" koja se misteriozno pojavila i nestala, lansira nekoliko ekspedicija u svemir jer smatra da postoje i drugi oblici života u univerzumu. Prva ekspedicija otkriva vanzemaljsku figuru, te Koneri lansira sledeću ekspediciju. Nakon bombaškog napada u kojem i sam gine i nakon 175 godina od otkrivanja Auraxisa, počinje rat između Terran Republic, Novog konglomerata i "Vanu"-a. Kao što možete da primetite, u slučaju da ste igrali prvi deo igre, priča je jako slična. Međutim, "dašak svežeg vazduha" stiže u obliku Marv Vulfmana, poznatog pisca koji je autor Marvel stripa The Tomb of Dracula (odakle je nastao popularni Blade) kao i DC stripa - The New Teen Titans. Marv će biti zadužen za to da piše dalje segmente priče kako se igra bude razvijala i kako određene frakcije budu zauzimale delove planete.

Prva MMOFPS igra zapravo je bila Neocron a ne PlanetSide



Kada već govorimo o frakcijama – TR spada pod totalitarističku frakciju koja veruje u vojsku i striktnu kontrolu nad građanima. Vole održavanje zakona, reda i mira, usled čega ih neki vide kao diktatore i represivnu snagu. Novi konglomerat je “opuštenija” ekipa boraca za slobodu koje finansiraju izvesni moćnici, industrija, pirati i “otpadnici” koji žele da izvuku planetu iz ruku represivnog režima Terrana. Konačno, Vanu veruje da se samo kroz mistične moći i snage davnih tehnologija čovečanstvo zaista može spasiti i evoluirati u naredni vid postojanja. Napredna su frakcija koja koristi vanzemaljsku tehnologiju na bojnopolju. Glavni cilj im je istraživanje drevnih artefakta nađenih na Auraxisu i ne žele da im iko staje na put.

Igra poseduje šest različitih klasa i jedanaest letelica

PlanetSide 2, kao što rekosmo, koristi skoro istu priču, isti svet i iste frakcije kao i prvi deo igre. Šta više, koristi i sličan vremenski period. Otvorene borbe sa do 2000 igrača za cilj imaju formiranje prevlasti u određenom sektoru planete, čime jedna od frakcija preuzima kontrolu nad teritorijom koristeći za to vojnu snagu ali i brojne letelice i vozila. Analizirajući probleme u kecu, dizajneri su odlučili da dodatno porade na balansu i nagrade borbe u delovima sveta koji imaju manje populacije, kako bi omogućili “razlivanje” igrača širom sveta a ne koncentraciju na delove u kojima je upravo najviše vojnika. Takođe, za pobjedu odnosno ubijanje protivnika potrebno je mnogo više umeća nego do sada a koriste se i standardni načini ostvarivanja cilja iz “normalnih” FPS igara – sprint, sakrivanje, brzi refleksi, skakanje i preskakanje ... jednostavno, ne očekujte da ćete mnogo dobro da prođete ukoliko bacite bombu i očekujete ubistvo, već ćete, iako se na serveru nalazi više stotina pa i hiljada igrača, svako ubistvo morati da “zaradite”.

U prodavnici se za (prave) pare mogu kupiti samo vizuelna poboljšanja

Zanimljivo je i to što skill-ove učite poput EVE Online, tako što je potrebno da prođe neko vreme da biste nešto novo izučili a ne samo da se borite pa da kroz borbe napredujete. I taman kada se naviknete na jedan tip borbe – pada mrak, što u potpunosti menja koncept okršaja na “terenu”. Dodajmo i to da za razliku od keca, dvojka prepoznaje hitbox sistem, što će reći da metak u ruku neće načiniti istu štetu protivniku kao u grudi ili glavu.

Ukoliko ste igrali PS(1), onda neće biti puno potrebe da se upoznate sa sistemom klasa u dvojci, jer su identične. Igra poseduje šest klasa među kojima svaka od njih ima dve specijalizacije i svaka klasa izuzev poslednje poseduje pištolje i noževe. Light Assault – Vojnik sa jetpack-om koji poseduje veliki broj granata i eksploziva kao i lako naoružanje, ali je naravno njegova glavna specijalnost – brzina.

Heavy Assault – teško oklopljeni vojnik koji je sposoban da neutrališe protivničke letelice i vozila, poseduje neobično veliki mitraljez odnosno ručni top i glavni je za slučaj da je potrebno primiti dosta udaraca ili projektila. Medic – Standardna klasa koja će pomoći ovom momku iznad, lekari su tu da obnavljaju zdravlje saboraca i podižu pale borce na bojištu.

Inženjer – Kao i u svakoj drugoj igri sličnog tipa gde postoji ova klasa, inženjer je zadužen za popravke vozila kao i njihovo ojačavanje, potom obezbeđivanje dodatne količine municije i postavljanje automatskih topova. Infiltrator – Klasa koja predstavlja kombinaciju sabotera i snajpera, može postati nevidljiv, hakovati protivničke sisteme, uočavati neprijatelje ali i učiniti solidnu količinu štete. MAX – Finalna klasa ali i vozilo - (Mechanized Assault Exo-Suit) predstavlja snažno robotsko odelo koje može da podnese veliku količinu štete i napada, ali ga jedino inženjer može popraviti. Kada igrač u ovoj klasi padne, lekar ga može oživeti ali za dalje funkcionisanje potreban je i inženjer kako bi mu popravio i naoružanje. MAX poseduje širok dijapazon mogućeg naoružanja, sposoban je da uništi i letelice, druge



jedinice sa jakim štitom i tome slično ali i bacač plamena. Pomenuli smo u početku opisa "klasa ali i vozilo", red je da to i pojasnimo. Naime, MAX predstavlja nešto između. U početku zamišljen kao klasa, zbog zloupotrebe je prebačen u red vozila, tako da sada MAX preuzima sve karakteristike istog. Tipovi oružja su vezani za izvesne klase (osnovni napadači i lekar koriste standardne puške, MAX ima specijalne rakete i bacač plamena, Infiltrator ima snajper) a svako od oružja može se izmeniti skinovima, vizirima, funkcionalnim dodacima i mnogim drugim stvarima. Ideja dizajnera je bila da postoje brojni dodaci za oružja ali da oni, kada se "podvuče crta" ne menjaju snagu oružja. Na primer, ukoliko se odlučite da unapredite snagu puške, ona će automatski sporije pucati, tako da, "na kraju dana" dva snažna metka koja se sporo ispaljuju rade istu štetu kao deset brzo ispaljujućih slabijih metkova.

Sjajan dodatak je izmena noći i dana, magla, oblačno vreme

Igra poseduje 11 različitih vozila. Tu su Nanite Systems prevozna sredstva koja koriste sve frakcije – transporteri, lake napadačke jedinice, bombarderi i slično. Ostatak, po pet, predstavljaju specifična vozila za svaku od frakcija, pa tako svaka od frakcija poseduje specifične tenkove, teško naoružanje ili lake letelice.

Zauzimanje teritorija je od ključnog značaja za uspeh neke od frakcija, ne samo zbog daljeg napredovanja već i zbog toga što teritorija donosi i dodatne resurse (Auraxium) koji se koriste za kupovinu vozila i unapređenje igrača. Specijalni punktovi mogu se zauzeti samo od strane vojnika a nekada od strane vozila, a zauzeti region često utiče i na "ponašanje" okolnih regiona sa kojima se graniči. Naravno, veliku ulogu u igri imaju poeni napretka koji se dobijaju igranjem. Putem

istih, igrač može da unapredi svog lika u igri na brojne načine, omogućavajući tako nove mogućnosti, predmete i slično. Zanimljivo je i to da postoje opcije unapređenja vozila, a bez obzira na to da li investirate u sebe ili vozilo, imaćete mogućnost izbora nekoliko različitih "puteva". Na primer, jedno vozilo možete unaprediti u smeru mogućnosti da se u njemu rađaju vaši saborci ili pak da ono može da popravka druga vozila i obezbeđuje municiju. Isto tako, igrač može da više puta unapredi istu granu, ili pak da da poboljša svoje karakteristike koje se zapravo odnose na opcije drugih saigrača (kao na primer njihovu mogućnost da postavljaju putokaze).

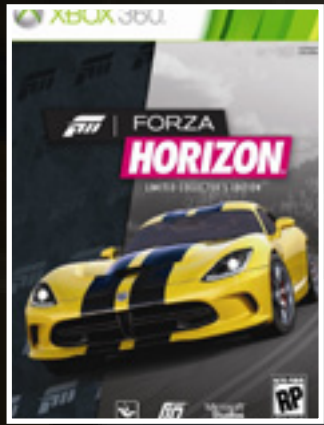
Radnju igre od lansiranja pa nadalje razvija Marv Vulfmen

Najzanimljivije smo ostavili za kraj – igra je besplatna! Odnosno, Sony se odlučio na popularni "freemium" model kojeg uspešno godinama unazad koristi League of Legends, Team Fortress 2, u novije vreme DOTA2 i mnoge druge igre. To podrazumeva da je igra besplatna ali da postoji prodavnica u kojoj igrač može da kupi i tako otključa poboljšanja koja bi inače nalazio u samoj igri, ali i vizuelne dodatke za svog lika, njegov štit, kacigu, promene na oružju i tome slično. Kroz prodavnicu takođe nije moguće kupiti vozila i bilo koje jače naoružanje, što bi u prednost dovelo one koji imaju novca i žele da plate da budu dobri, za razliku od ostalih igrača.

Stoga, za kraj – isprobajte igru. Dostupna je, download je 8GB, besplatna, nije loša zabava. Ima tu još puno posla da se dotera do nekih finih stupnjeva, ali zar nije tako sa svakom MMO ili kompetitivnom igrom? Ukoliko ste FPS fan, ne bi trebalo da propustite PlanetSide 2.

*Spremite se za leto na vreme,
kupite zimi, kad su cene niske!*



**Platforma:**

Xbox 360

Razvojni tim:

Playground Games, Turn 10 Studios

Izdavač:

Microsoft Studios

Web:<http://forzamotorsport.net>**Preporučena konfiguracija:**

Xbox 360

Autor: Petar Starović

Forza Horizon

Forza izlet u otvoreni svet

Forza, najpopularnija simulacija vožnje kola na Xbox 360 platformi i svojevrsni odgovor ultra popularnom Gran Turismu, konačno je skrenula u sferu onoga što do sada nije dotakla – otvoreni svet i ulične trke, nešto poput Burnout Paradisea i SplitSeconda uz i dalje veliku dozu realističnosti, tako karakteristične za serijal. Možda upravo iz ovog razloga, na igri nije radio samo Turn 10 Studios koji je do sada potpisao sve četiri prethodne Forza igre, već je zapravo glavni deo posla prepušten Playground Games-u, ekipi formiranoj 2009 godine sa jednim ciljem da razvija Forza Horizon. Zanimljivo je to da Playground Games okuplja likove iz mnogobrojnih poznatih kompanija – Codemasters, Criterion, Ubisoft, Black Rock i mnogih, mnogih drugih.

Sjajan soundtrack sa 68 numera najpoznatijih izvođača

Ovaj svojevrsni spin-off (zbog čega i naziv Horizon a ne "5") predstavlja igru u otvorenom okruženju koja se "vrti" oko festivala nazvanog "Horizon" koji se održava u Koloradu u Americi. Ovaj festival predstavlja svojevrsni spoj muzičkog festivala i festivala uličnih trka, nešto što do sada nismo imali prilike da vidimo u stvarnosti, ali u Horizonu funkcioniše više nego dobro. Kao "jada" sa Volkswagemom, na poziv preko radija svojim umećem vožnje osvajate jednu od karata za učestvovanje na festivalu, a kasnije uspešnim vožnjama zarađujete novac kojeg možete da iskoristite za napredak, kupovinu novih vozila i tome slično. Igra inkorporira veliki broj dobro poznatih premisa koje su zaštitni znak Forze – tu su realistična fizika i ponašanje vozila, ogroman broj licenciranih automobila koje možete voziti kao i neverovatno detaljna i kvalitetna grafika. Za sve ovo (osim licenci naravno) zadužen je modifikovani Forza Motorsport 4 engine. Cilj igre je da učestvovanjem na festivalu

osvajate narukvice vozeći brzo, pobeđujući, osvajajući poene i tome slično, a narukvicama dobijate pravo da učestvujete na značajnijim i većim trkama. Krećete sa začelja odnosno 250. pozicije u Horizonu, a cilj je, naravno, da postanete prvi i sa trona skinete momka koji pobeđuje već nekoliko godina za redom. Horizon kao što smo rekli poseduje sistem "otvorenog sveta", što znači da u bilo kom trenutku možete da "batalite" glavnu priču i glavne trke i slobodno se vozicate po zemlji. Prilikom vožnji nailazićete na dodatne zadatke, misije i trke koje možete ali i ne morate da vozite. Pored vas na putu će se naći i drugi takmičari Horizona koje možete, ali opet ne morate, da izazovete na 1na1 duel. Ovi dueli uvek se održavaju na različitim stazama, što doprinosi realističnosti i težini igre. Naravno, čitav koncept uličnih trka ne ide bez bonusa za "nasilničku vožnju", kao što je uništavanje okruženja, skakanje vozilom, driftovanje, "prženje guma", vožnja na dva točka ... Sve ovo doprineće da osvajate



kredibilitet na ulici, a bolje poštovanje među drugim vozačima doneće vam mogućnost da učestvujete na težim trkama.

Ukoliko želite, ceo dan možete vozikati omiljena kola po predelima Kolorada

Po prvi put u Forza serijalu na stazama se nalaze i druga vozila koja "gledaju svoja posla" dok se vi trkate, a tu su različiti tipovi terena – offroad vožnja, asfaltne staze i tome slično. Naravno, tu je i opcija da osvajate tuđa kola, kupujete ih, potom ih unapređujete, farbate, ubacujete dodatke i sve ono što biste svakako voleli da možete da radite sa svojim ljubimcem na četiri točka. Segment u kojem Horizon

takođe briljira jeste soundtrack, formiran u vidu tri glavne radio stanice odnosno "stejdža" na Horizon festivalu – Bass, Pulse i Rocks. Bass poseduje 22. Numere bendova poput Mr Magnetik, Nero, New Order, Scuba, Benny Benassi, Avicii i drugih. Pulse donosi 21. pesmu bendova poput Empire of the Sun, Foster the People, Hot Chip, Maverick Sabre, Miike Snow, Santigold i drugih. Konačno, Rocks je tu sa 22 pesme izvođača kao što su Arctic Monkeys, Black Keys, Neon Trees, The Hives, The Stone Roses i The Chemical Brothers.

Kamere za snimanje brzine ovde zapravo služe da izazovete prijatelja da obori vaš rekord, a ne da dobijete kaznu

Ukoliko govorimo o negativnim stranama, otvoreni svet ipak nije toliko otvoren i igrač je sprečen bankinama da sam sebi pronalazi prečice tokom trka, što donekle jeste razočaravajuće imajući u vidu osnovnu premisu ove video igre. Drugi, znatno veći problem leži u činjenici da igra prosto želi da vam "izmuze" pare iz džepa. Stvarni novac možete iskoristiti za kupovinu novih vozila i poboljšavanje postojećih, ali i za kupovinu "mapa skrivenog blaga" u igri i uglavnom za sve što vam padne napamet. Iako nema razloga da taj novac trošite (osim ukoliko nećete da rano kupite super brza kola i lako pobeđujete protivnike), igra je toliko naporna i napadna u toj želji da vas natera da kupite nešto da jednostavno stvara kontraefekat i suviše iritira. Ah da, multiplayer mod je ograničen na Xbox Live igranje, šteta što nema split screen-a. U globalu - nije loše, može i bolje.



Autor: Petar Starović

FAR CRY 3

Mamuti na ostrvu – treći put

Bunar, bunar, bunar ... šta mi to imamo ovde? Nakon haotičnog i do tad nikad viđenog trejlera za Far Cry 3 koji je demonstrirao šta možemo očekivati u drugom nastavku Far Cry franšize, jedva smo čekali da nam FC3 “zakuca na vrata”. Teško nam je stoga palo kad je igra pomerena sa septembarskog datuma izlaska na praktično početak decembra. Iskreno, dvojka nas je donekle razočarala i iako je donela neke fragmente prvenca, daleko od toga da je ispunila očekivanja. Ne samo da nije bilo sličnosti sa kecom po pitanju likova, već je i okruženje potpuno promenjeno – sve se odigravalo u savanama i pustinjama Afrike. Verovatno shativši potrebu i želju igrača da prolivaju krv na rajskim plažama sa prelepim morem i rastinjem, Ubisoft je angažovao svu svoju snagu kroz čak pet svojih developer timova (Montreal, Massive, Reflections, Shanghai, Red Storm) kako bi svetu podario baš to – sjajno napucavanje na tropskom ostrvu.

Ubisoft je angažovao skoro sve svoje timove za rad na igri

U igri pratimo Džejsona Brodija koji je sa svojom ekipom došao na tropsko ostrvo u Pacifiku kako bi se dobro zabavio. Jednog dana kreću na skydiving, samo da bi igrom slučaja sleteli u različite delove ostrva koje kontrolišu pirati. Sve ih hvataju a glavni lider pirata, Vaas, želi da iznudi novac za otkup od njihovih roditelja a potom ih proda u belo roblje. Džejson uspeva da se oslobodi, njegov brat biva



Platforma:
PC, PS3, X360

Razvojni tim:
Ubisoft Montreal, Massive, Reflections, Shanghai, Red Storm
Izdavač:
Ubisoft

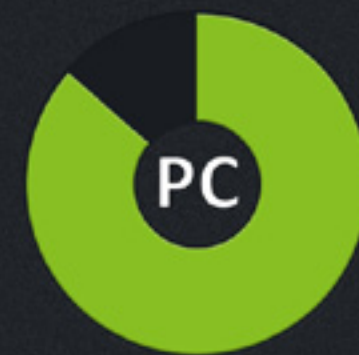
Web:
<http://Far-cry.ubi.com>

Cena:
49€

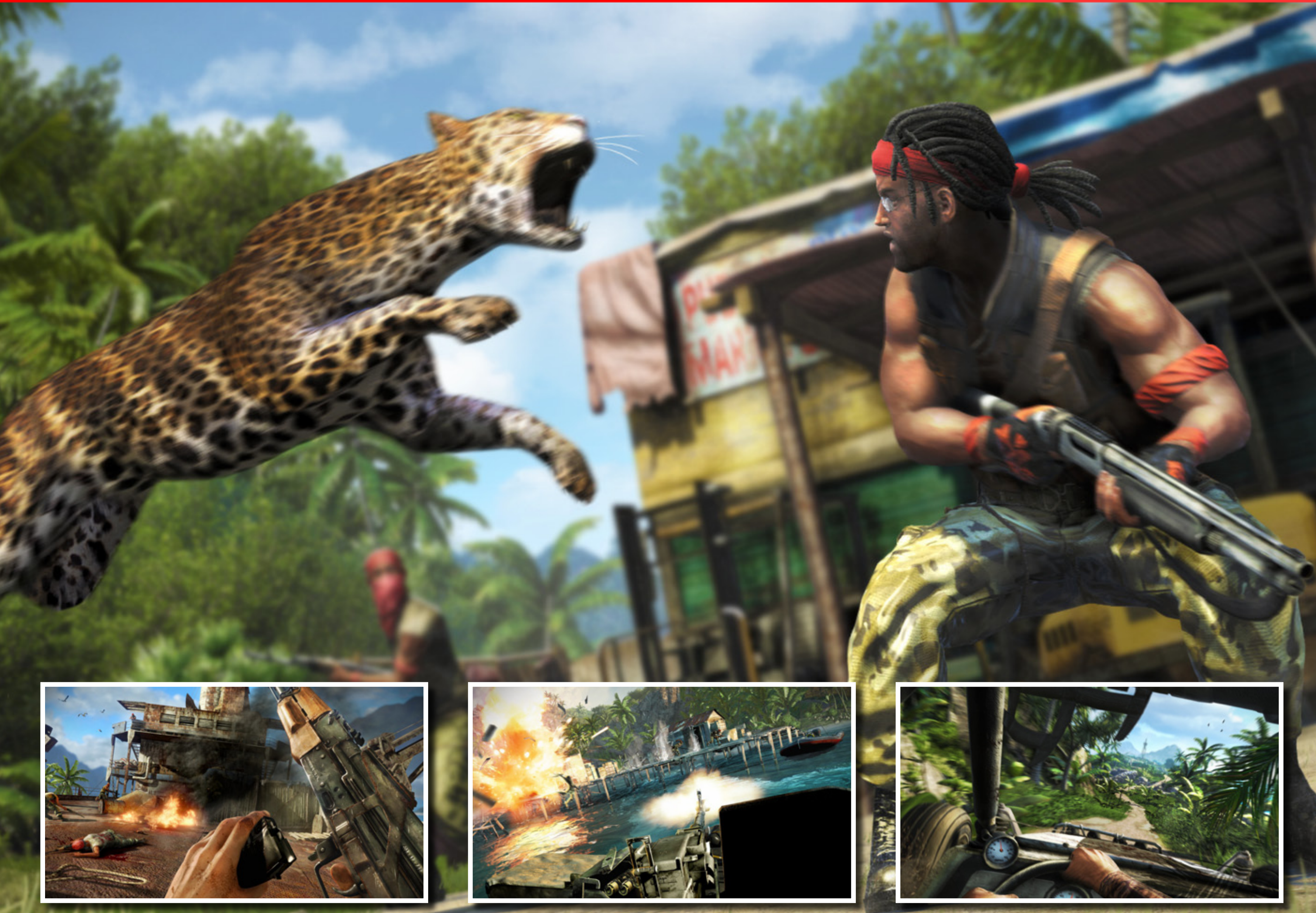
Preporučena konfiguracija:
Core i5 ili ekvivalent,
4GB RAM, grafička kartica
nove generacije, 20GB HDD

95%

90



- ✓ Otvoreni svet
- ✓ Sjajna akcija, misije, noviteti
- ✓ Odlična grafika
- ✗ Nekad repetitivno
- ✗ Multiplayer nije “na nivou”



ubijen a ubrzo glavnog junaka spašava Denis, deo Rakjat plemena domorodaca koje predvodi Citra. Ona prima Džejsona u njihovo pleme kako bi im pomogao u borbi protiv pirata. Na taj način i glavni junak biva upleten u sve ono što će se nadalje događati.

Soooo ... is there anything special about it? Naravno! Srećom po fanove serijala ali i druge igrače željne dobrog FPS-a, Far Cry 3 je u potpunosti opravdao svoja očekivanja i reći ćemo to odmah, predstavlja jedan od najboljih FPS-ova koje smo imali prilike da igramo u proteklom periodu. Lista stvari koja nam se dopada je podugačka, ali hajdemo krenuti od najveće – otvoreni svet. Ono što je “bacilo na dupe” hordu iznenađenih FPS-ovaca kada se Far Cry “niotkuda” pojavio 2004 i ovde je prisutno u svem sjaju – otvoreni svet, mogućnost da šetate gde god želite po ostrvu, penjete se visoko, skačete, uranjate u vodu, plivate po rekama, šta god vam padne napamet a nalazi se oko vas, dostupno je. Nekada se na skoro nevidljivim putevima kriju dodatne misije, paketi opreme a najčešće – ništa, pa je mogućnost ostavljena onima koji vole da šetaju okolo i razgledaju. Jedan od glavnih članova razvojnog tima rekao je da je mapa oko deset puta veća nego u Far Cry 2, što bi trebalo da dovoljno govori o tome koliki je svet u ovoj igri.

Još jedna od igara sa više završetaka

Dalje, RPG elementi. Igra poseduje sistem napredovanja i “drvo umeća” putem kojeg možete da odabirate dodatne opcije i mogućnosti za sebe i svog “heroja”. Solidan dodatak koji pritom nije tu “reda radi” već zaista ima direktnog uticaja na to kako ćete nadalje igrati i koliko će vam biti lako ili teško da neki zadatak obavite.

Još dalje od prethodnog pasusa, crafting! Da, da, sada možete da ubijete kozu strelom i oderete joj kožu, samo zato da biste od nje napravili veći opasač u kojeg ćete pak moći da stavite više oružja. I tome slične stvari. Ovaj segment svakako ne bi trebalo zanemariti jer vam može u mnogome pomoći da proširite svoj arsenal ali i napravite brojne eliksire



i dodatna pomagala za one najmračnije trenutke kada ne znate kako da se izvučete iz neke situacije. Pored već dobro poznatih elemenata kao što su hvatanje zaklona, slepo pucanje iznad istog i izvirivanje, ono što je simpatičan dodatak (ali ne i unikatnost ili "premijera") jesu tihe eliminacije protivnika kroz prsa u prsa napade, iznad, ispod ili iza leđa protivnika. Zanimljivo je i videti kako se svi ovi napadi izvode jer je Far Cry 3 prilično brutalna igra u kojoj krv šiklja na sve strane, a ni scene seksa nisu nepoznanica (opa, jel smo vas sad zainteresovali?).

Postoji i čitav Far Cry 3 svet napravljen za Minecraft

Priča i karakteri su još jedan segment koji zaslužuje sve pohvale. Dobar deo toga već shvatite iz trejlera, uvod igre vam samo zacementira stav da ćete po pitanju likova i razvoja događaja sigurno biti prijatno iznenađeni, ali ne na trenutke i oduševljeni onime kroz šta prolazi Džejson ali i njegova ekipa prijatelja. Misije su takođe dugačke, donose osećaj kao da ste zapravo nešto postigli kada ih okončate, a dovoljna količina obrta i nepredviđenih situacija će vas forsirati da igru igrate sa većim žarom i željom da saznate šta se dalje događa, možda i više nego što bi inače bio slučaj. Kada smo već kod priče a posebno kada smo kod nasilja, ne možemo a da ne pomenemo i da je gejملهj na jako dobrom nivou i da sve vreme imate osećaj kao da ste zaista sami na ostrvu preplavljenom piratima kojeg morate polako da očistite. Na tom putu biće vam na raspolaganju pregršt oružja, ali ne treba zaboraviti ni dodatke u vidu prevoznih sredstava, letelica i sličnih "animacija".

Igra koristi novi, Dunia 2 engine

Deo koji je čini se zapostavljen jeste multiplayer komponenta. Odnosno, možda je loše reći zapostavljen, više kao – nije to to. Dizajneri su se potrudili da ubace i dodatne



modove, obezbede neke zanimljive stvari poput mogućnosti da najbolji igrač pobjedničkog tima na kraju mape odluči sudbinu najboljeg igrača gubitničkog tima (i pogubi ga, ismeje ili oslobodi), ali isto tako, stiže se utisak da dizajneri ne znaju baš konkretno kako da naprave dobro multiplayer iskustvo, što je i ok, jer su singleplayer, žargonski rečeno, "objasnili". U tom smislu ne verujemo da će se iko previše provoditi igrajući multiplayer nakon što okonča misije za jednog igrača.

Možemo još reći i da je grafika zaista odlična i da neverovatno dobro dočarava tropsko ostrvo, okean, rastinje, floru i faunu uopšte. Stoga možemo reći da je Dunia 2 engine koji pokreće igru na visini zadatka i da je nova tehnologija pravljenja realistične vode, vremenskih uslova, animacija, facijalnih ekspresija i uopšte pokreta likova zaista nešto što zaslužuje sve pohvale.

Dogovorio sam se da pokušam da osvojim nagradu za najgori zaključak teksta ove godine, pa, here goes nothing - Zašto u laboru? Uživajte sa Far Cry 3 u virtuelnom moru (:fp: - prim ur.).



GUITAR HERO

Želite da budete rock zvezda?

Nemate ideju šta ćete za rođendan ili proslavu?



Besplatna isporuka na adresu !!
(isporuka se radi samo u okviru Beograda i Zemuna!)

**Iznajmite GUITAR HERO ili ROCK BAND
i ostvarite svoje snove!**

065/ 41 - 54 - 954

**guitarhero.rs
rent@guitarhero.rs**